

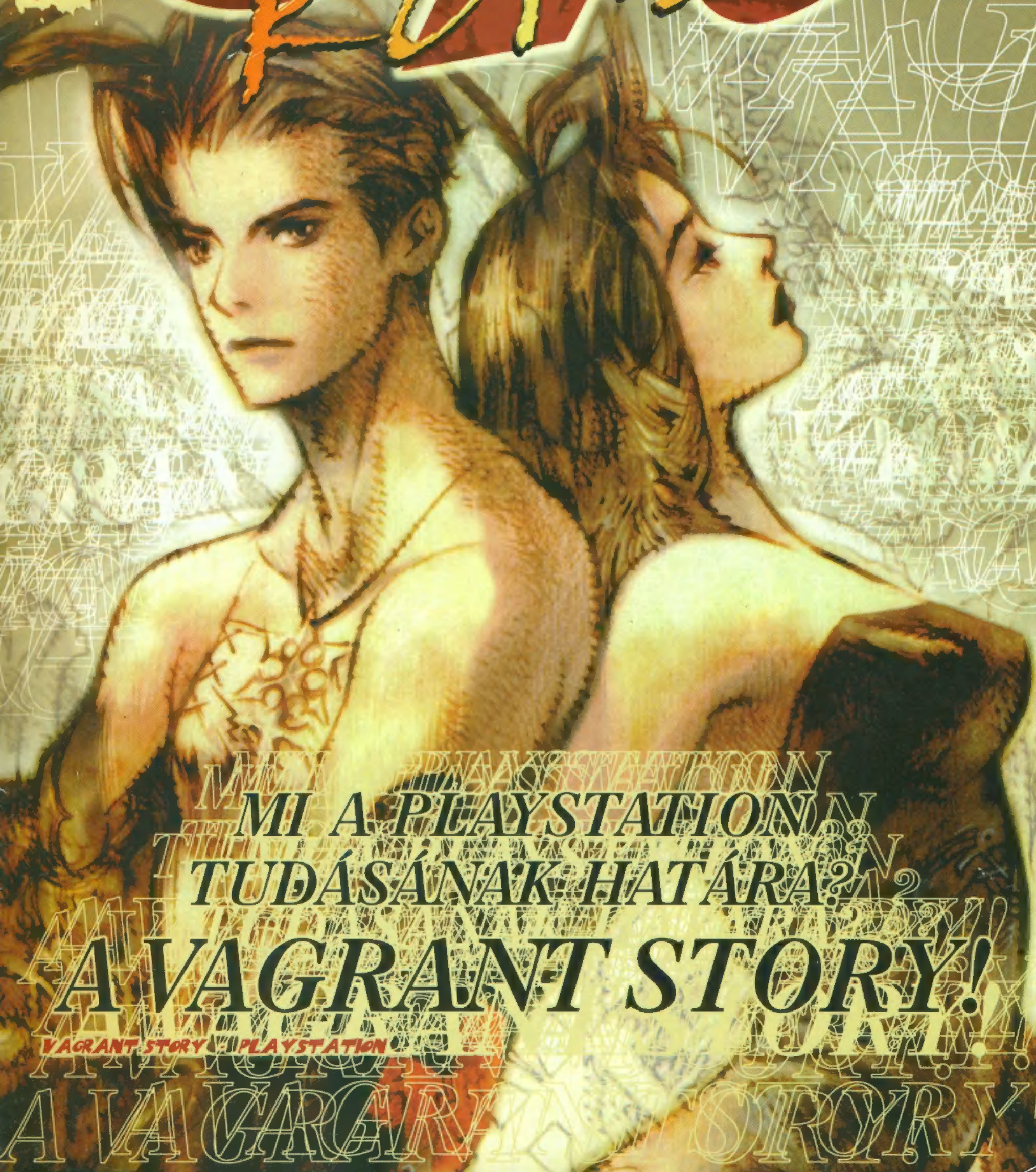
IV. ÉVFOLYAM ÖSSZEVONT SZÁM  
2000 JÚNIUS - JÚLIUS

N64 PLAYSTATION DREAMCAST

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

576 FT

# STAY KONZOL



MI A PLAYSTATION  
TUDÁSÁNAK HATÁRA?

## A VAGRANT STORY!

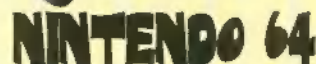
VAGRANT STORY PLAYSTATION

## A VAGRANT STORY!





**37999,-**



**NINTENDO 64 GÉP +  
DONKEY KONG 64 +  
EXPANSION PAK**

**37999,-**


## COLOR GAME BOY

40 WINKS	13990
404 WIGGLE TROMPY	13990
5TH ELEMENT	13990
ACTION MAN	13990
ACTUA POOL	13990
AGENTS POWER SQUAD	14000
AGENT ARMASTRONG	14000
ALL STAR TENNIS 99	11990
ALLIED GENERAL	13990
ALLIANCE	13990
ANNA KATHARINA S.C.TENNIS	12990
ARE ESCAPE	12990
ARE ESCAPE+DUAL SHOCK	19990
ARMY MEN 3D	13990
ARMY MEN AIR ATTACK	19990
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	9990



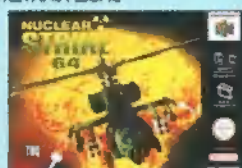
ARMY MEN BARAGE HEROES	13990
ASSAULT	13990
ATTACK OF THE SAUCEMAN	13990
AUTO DETRUCT	13990
BLAZER CHAMPIONS	13990
BARBIE RACE & RIDE	13990
BARBIE SUPER SPORTS	13990
BATTLESTAR GALACTICA	13990
BIG AIR	13990
BIG FREAKS	13990
BLAZING BANGBANGS	13990
BLOCKED ROAD 2	13990
BOMBERS MAN	13990
BOMBERSMAN WORLD	13990
BREATH OF FIRE III	13990
BREATHING SWORDS	13990
BUNSWICK-CIRCUIT PRO BOWLING-BUST A MOVE 2/PLATINUM	13990
BUST A MOVE 2000	13990
C&C NEED ALERT	13990
C&C NEED ALERT/PLATINUM	13990
C&C RETALIATION	13990
CARMAGEDDON	13990
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	13990
CHOCOLATE RACING	13990
CIRCUIT BREAKERS	13990
COLIN MCRAE RALLY 2.0	13990
COMMANDCONQUER/PLATINUM	13990
CONSTRUCTOR	13990
COOL BOARDERS 3	13990
CRASH BANDICOOT/PLATINUM	13990
CRASH BANDICOOT 2/PLATINUM	13990
CRASH TEAM RACING	13990
CROC 2	13990
CROSSERS OF NIGHT & MAGIC	13990
CYBALL ZONE	13990
CYBER TRICKS	13990
CYBERIA	13990
DEMOTICOM RACER	13990
DESTREGA	13990
DESTRUCTION DUBBY BAW	13990
DEVIL DICE	13990
THE EMERALD TRILOGY 2	13990
THE HARD TRILOGY/PLATINUM	13990
THE WICKED 2	13990
DISCWORLD NOIR	13990
DUKES OF MAZDA	13990
DUNE	13990
EAGLE ONE-HARRIER ATTACK	13990
EBRIGZ	13990
EVILZONE	13990
EXTOLIVE RACING	13990
EXTREME 500	13990
F1 2000	13990
F1 WORLD GRAND PRIX 99	13990
FA FIELDRIVER LEAGUE 2000	13990
FIFA 98/PLATINUM	13990
FIFA 99	13990
FIGHTING FORCE 2	13990
FINAL FANTASY VII/PLATINUM	13990
FORMULA 1999	13990
FUTURE COP LAPD	13990
G POLICE 2	13990
G POLICE/PLATINUM	13990
GEKIDO URBAN FIGHTERS	13990
GHOST IN THE SHELL	13990
GRAND PRIX	13990
GRANDIA	13990
GUARDIANS CRUSADE	13990
GUNGAGE	13990
HARD EDGE	13990
HELLNIGHT	13990
HERCULES/PLATINUM	13990
HIGH WHEELS	13990
IN COLD BLOOD	13990
INDY 500	13990
INT. TRACK & FIELD 2	13990
INT. TRACK & FIELD/PLATINUM	13990
ISS DELUXE	13990
ITZGOOG	13990
JACKIE KIRBY STUNT MASTER	13990
JEREMY MCGRATH BUNNIES	13990
JET RIDER 2	13990
K&N CROSSFIRE	13990
KNOCK OUT KINGS 2000	13990
KULA WORLD	13990
KURUSHI	13990
KURUSHI FINAL	13990
LEGEND	13990
LEGEND OF KARTIA	13990
LUCKY LUKE	13990
MADDEN NFL 99	13990
MASS EXTORTION	13990
MEGA MAN 8	13990
METAL GEAR SOLID V MESSIAH	13990
MIDNIGHT IN VEGAS	13990
MISSION IMPOSSIBLE	13990
MONACO GP RACING SIMULATION	13990
MONKEY HERO	13990
MONSTERSEED	13990
MOTO RACER/PLATINUM	13990
MOTOR MASH	13990
MOTORHEAD	13990
MIR DOMINO	13990
MULAN	13990
MURPHY RACE MANIA	13990
MUSIC	13990
NANOTEK WARRIOR	13990
NASCAR 2000	13990
NASCAR 98	13990
NBA LIVE 98	13990

NBA LIVE 99	13999	79
NHL 99	13999	
NHL 98	13999	48
NHL FACE OFF 2000	13999	79
ODD WORLD 2-ABES EXODUS	13999	79
OMEGA BOOST	13999	79
ONE	13999	48
OVERBLOOD	13999	49
PAC MAN WORLD	13999	
PANDEMONIUM 2	13999	
PARAPPA THE BATTLE	7999	
POCKET WEAPON	13999	
PIFALL 3D	13999	39
PLAYER HANDBOOK 2000	13999	
POCKET FIGHTER	13999	48
POPULOUS THE BEGINNING	13999	
PORSCHE CHALLENGE	8999	
POY POY 2	13999	
PREMIER HANDBOOK 2000	13999	
PREMIER HANDBOOK 98	13999	49
PROT PINBALL - BIG RACE USA	13999	49
PRO PINBALL - TIMESHOCK	7999	
PUMA STREET SOCCER	13999	49
QUAKE 2	13999	
R TYPE DELTA	13999	79
R TYPES	13999	79
R.U. STUNT CARRIER	13999	79
RAINBOW TYCOON 2	13999	
RAINBOW SIX	13999	
RALLY CHAMPIONSHIP	13999	
RAMPAGE 2	13999	49
RAYMAN	7999	
RE VOLT	13999	
READY 2 RUMBLE BURNING	13999	
REBORN EVIL 3 MEMBERS	13999	
RIVAL SCHOOLS	13999	
ROAD RASH JAILBREAK	13999	79
ROAD RASH / PLATINUM	7999	
ROCK & ROLL RACING 2	13999	68
ROGUE TRIP	13999	48
ROGUECASE STAGE 2	7999	48
RUGRATS	13999	
RUGRATS STUDIO TOUR	7999	
RURIDIES WILD	13999	48
SAGA FRONTIER 2	13999	
SCARS	13999	79
SHADOW GUNNER-ROBOT WARRI	13999	
SHADOW MADNESS	12999	
SHADOW MASTER	13999	49
SHADOWMAN	13999	
SHANGHAI TRUE WARRIOR	13999	79
SHAOLIN	13999	
SHENJI HILL	13999	
SHILL MICHIGANS	13999	49
SHILL STORM	13999	68
SHILL PARK	13999	48
SOVIET GUNNER/PLATINUM	7999	
SPACE BUNNIES	13999	
SPAWN	13999	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	8999	
SPYRO THE DRAGON/PLATINUM	7999	
STEEL REIGN	13999	49
STREET FIGHTER ALPHA	13999	
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	13999	
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	13999	
STREET ELITE	13999	79
STREET PANG COLLECTION	13999	49
STREETBALL 2000	13999	
STREETCROSS 2000	13999	
SUR FU-WRATH OF THE TIGER	13999	



TEKKEN 2/PLATINUM	7990.-
TENNIS ARENA	13990.-
TEST DRIVE II	12990.-
TEST DRIVE II	13990.-
THE CRUISING LAM SAGA	13990.-
THE NOTE	12990.-
THE UNLUCKY WAR	12990.-
THEME HOSPITAL	12990.-
THEME PARK VIOLENT	13990.-
THEY VS FOOTBALL/MULTI MAP	19990.-
TIGER WOLFEN 99	13990.-
TILT	7990.-
TINY TANK	12990.-
TOMB RAIDER III	13990.-
TOMB RAIDER IV	13990.-
TOMORROW NEVER DIES-JAMES	13990.-
TOSHINDEN II	13990.-
TOY STORY II	13990.-
TRAMP RUNNER	13990.-
TRASHER - SKATE II DESTROY	13990.-
TRUE PINBALL/PLATINUM	7990.-
USA JAWWER LAMMY	12990.-
URBAN CHAOS	13990.-
V BALL	12990.-
V RALLY 2	13990.-
VICTORY BOXING II	13990.-
VIGILANTE II	13990.-
VIPER	8990.-
WAR OF THE WORLDS	13990.-
WARCRAFT II	13990.-
WARGAMES	13990.-
WARPATH II/LEGO PARK	12990.-
WCW MAYHEM	12990.-
WCW NITRO	13990.-
WCW THUNDER	13990.-
WILD 9	12990.-
WILD ARMS	12990.-
WIFECUT 3	13990.-
WIFECUT/PLATINUM	7990.-
WORMS ARMAGEDDON	13990.-
WORMS FIBREGLASS	13990.-
WRECKIN CREW	12990.-
WU TANG - TASTE OF PAIN	13990.-
WWF SMACK DOWN	7990.-
X FILES	12990.-
X MEN VS STREET FIGHTER	12990.-
XENOCRACY	12990.-
ZERO DIVIDE II	12990.-

ARMORINES PROJECT	
SWARM	17990.
BATTLE TANK	17990.
WILE ADVENTURE	
RACING	17990.
BODY HARVEST	16990.
BOMBERMAN HERO	16990.
BUGS LIFE	17990.
CARMAGEDDON 64	17990.
CASTELVANIA-LEGAC	



OF DARKNESS	17990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLAST	
TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
DOOM	16990.-
EARTHWORM JIM 3D	17990.-
F ZERO X	16990.-
FIGHTERS DESTINY	16990.-
GT64	16990.-
HOLY MAGIC CENTURY	17990.-
HOT WHEELS	16990.-
HYDRO THUNDER	16990.-
IGGYS RACKING BALL	16990.-
LAMBORGHINI	15990.-
LEGO RACERS	12990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
LYLAT WARS	12990.-
MADDEN NFL 99	16990.-
MARIOKART 64	12990.-
MICRO MACHINES	
64 TURBO	17990.-
MISSION IMPOSSIBLE	16990.-
MONACO GP RACING	
SIMULTAION	17990.-
MONSTER TRUCK	
MADNESS	17990.-
MYSTICAL NINJA 2	17990.-
NASCAR 99	16990.-
NBA JAM 99	17990.-
NEW TETRIS	17990.-

NHL 99	16990.-
NUCLEAR STRIKE 64	17990.-
PEN PEN	16990.-



PENNY RACERS	17990.-
PERFECT DRAG	17990.-
POKEMON STADIUM- TRANSFER PAK	19990.-
QUAKE	9990.-
RAKUGA KIDS	17990.-
RIDGE RACER 64	17990.-
RTAMPAGE WORLD	
TOUR	16990.-
RUGRATS	17990.-
SAN FRANCISCO RUSH	15990.-
SCARS	16990.-
SILICON VALLEY	16990.-
SOUTH PARK RALLY	17990.-



STAR WARS-ROGUE SQUADRON	17990.-
STARSHOT-SPACE	
CIRCUS FEVER	16990.-
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TUROC 3-RAGE WARS	17990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WETRIX	15990.-
WLS 2000	17990.-
WORLD CUP 98	14990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
XENA WARRIOR	
PRINCESS	17990.-
YOSHI STORY	16990.-
ZELDA	17990.-

## KIEGÉSZÍTŐK

## PLAYSTATION

Memory Card 1MB	2999,-
Memory Card 2MB	4999,-
Memory Card 4MB	HÍVJ!
RFU Adapter	3999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
Pro Pilot Dual Shock Joystick	9999,-
Scorpion Gun G-Con Komp.	6999,-
X-Plorer FX V3.0	1999,-
Avenger Gun + pedál	HÍVJ!
Cyber (Dual) Shock Controller	5999,-
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Viper Dual Shock Controller	6999,-
Primal Pad - Dual Shock	9999,-
Falcon Gun (lázér irányfénnyel)	HÍVJ!
Real Arcade Gun	HÍVJ!
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-
Pro Carry Case (táska)	HÍVJ!

## Kábelek

-Joy Hosszabító	2999,-
-Link	2999,-
-Scart + G-Con	2999,-

**NINTENDO 64**

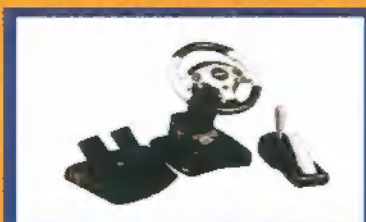
Memory Card - 256K	2999
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999
Memory Extension Pack - 4MB	6999
RFU Adapter	7999

**GAMEBOY**

Multi Boy	
(Lámpa - Nagyító - Joy	
- Hangszóró)	7999,-
GB Color link kábel	2999,-
GB Color hálózati adapter	
+ akku	HÍVJ!

SEGA  
DREAMCAST CDK

MONACO GP RACING	
SIMULATION	16990.-
POWER STONE	16990.-
RESIDENT EVIL 2	17990.-
SEGA WORLD WIDE	
SOCCER	16990.-
SPEED DEVILS	16990.-
TOKYO HIGHWAY	
CHALLENGE	16990.-
TOMB RAIDER II	17990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
WWF ATTITUDE	16990.-



McLaren Wheel • Dual Shock  
Kerning • Schweiß • Pedal • Kniele  
**24.99**

**MÁR KAPHATÓ!  
SEGA DREAMCAST**

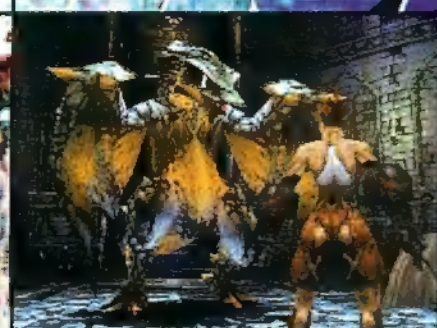
599999



**DREAMCAST +  
JOY + DEMO CD**



# TARTALOM



Vagrant Story



Gekido



Chase The Express



V-Rally 2

Hírek.....	2
Vagrant Story (PSX, NTSC) .....	4
Micro Maniacs (PSX) .....	8
NFS 5 : Porsche (PSX) .....	9
Rally Masters (PSX) .....	10
Gekido (PSX) .....	11
Front Mission 3 (PSX, NTSC) .....	12
Theme Park World (PSX) .....	14
Chase The Express (PSX) .....	16
N-Gen Racing (PSX) .....	19
Ghoul Panic (PSX) .....	20
Army Men: World War (PSX, NTSC) .....	21
4x4 World Trophy (PSX) .....	22
Ray Crisis (PSX, NTSC) .....	27
Nightmare Creatures 2 (PSX) .....	28
Silent Bomber (PSX, NTSC) .....	30
UEFA Champions 1999/2000 (PSX) .....	31
Galerians (PSX, NTSC) .....	32
Destruction Derby Raw (PSX) .....	36
Sword of the Berserk (DC) .....	38
V-Rally 2 (DC) .....	39
Red Dog (DC) .....	40
Resident Evil 2 (DC) .....	41
Hybrid Heaven (N64) .....	42
Fighting Force 64 (N64) .....	44
Csevegő.....	46



Sword of the Berserk



Hybrid Heaven



Ghoul Panic

576 Konzol A megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132. Ha megrendeled az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

## aktuális 29

Az előző számban hitang nagy hibát vétettem, elfelejtettem frissíteni az impresszumot, és mellette bármit szólnék, helyesbíték: a Konzolt nem régi nyomdánk, hanem az új, Offset és Játékkártya nyomda készítette. Nekik köszönhetitek tehát az megújult, elsőprő sikert arató különket.

Elérkeztünk végre a nyári összevont számhoz, amely szokásunktól eltérően nem duplaszám, de legalább az ára is ugyanaz maradt. Igyekeztünk minél több nagyobb kaliberű anyagot bemutatni, hogy aki unja a strandot meg a bikinis csajokat, az el tudjon szórakozni kedvenc konzoljával. Egyébiránt ha duplák lettünk volna, azt is könnyedén meg tudtuk volna tölteni – fájt is a szívem, hogy a Colin McRae Rally 2 kimaradt – de hát kell valami augusztusra is.

A szünet után még egy fontos új dolgot vezetünk be, amelynek "előszöve" már látható Veres Miki professzor cikkeinél – ez pedig az értékelő átalakulása. Úgy éreztük, hogy ez a betűszínezgetés rendszer nem tükrözi eléggé a játékok közötti különbséget, meg nekünk is nagyon macerás volt bibelödni vele. Ezért megtartottuk ugyan a szokott kategóriákat, de inkább egy sokkal egyszerűbb rendszerrel értékeljük őket. Síralmas, elmegy, közepes jó, kiváló – vajon erre az összevont számra melyik illik rá...?

Martin



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
ISSN 1417-9296  
Nyomda:  
Offset és Játékkártya nyomda Rt  
(A GOLDMANN csoport tagja)  
Laptulajdonos: Balogh Zsolt  
Főszerkesztő: Martin  
Lapterv: Molnár Dénes  
és Kovács Ildi  
Nyomda: előkészítés:  
Kismaros Renáta  
Levélátvitel: Recent Kft.  
Kiadja a Comgame Kft.,  
1137 Budapest,  
Gergely Gy. utca 17.  
Levélcíme: 1389 Budapest,  
Pf.: 132.  
Terjeszti a Hírker Rt,  
NH Rt és alternatív  
terjesztők  
Előfizethető: 576 KByte  
(Comgame Kft.),  
1389 Budapest,  
Pf.: 132.  
E-mail: 576konzol@576.hu  
Website: www.576.hu  
Címleap: Vagrant Story



# HÍREK

## APRÓ

A korábban híreink között szereplő Zelda Golden (N64) címe megváltozott, a végleges cím The Legend of Zelda: Majora's Mask lesz. Előreláthatólag a játék tartalmazni fogja az összes olyan apróságot, ami az eredeti Zeldából kimaradt. Lesz Expansion Pak támogatás is, és ezzel együtt feljavított grafika.



Igaz, hogy nem egy mai hír, de olyan érdekes, hogy mindenképpen el kell mondanom. Mint ismeretes a PlayStation 2 megjelenését követően a japán kormány export korlátozást vezetett be a gépre, e szerint két gépnél többet csak engedéllyel lehetett ki vinni az országból. Az korlátozás indoklása egészen megdöbbentő volt, e szerint: "A PlayStation 2 egyes alkotásai katonai alkalmazásra is felhasználhatók, pld. irányítható rakéták vezérléséhez". Ez aztán nem semmi, még a Sony sem gondolta, hogy ilyen jó gépet készítenek! A korlátozást persze azóta már régen feloldották, így semmi akadály a PS2 decemberi európai premierjének.

Egyre jobban terjed a konzoloknál is az Internetes játék. A Dreamcast-os játékok egész széles skálája nyújt majd efféle lehetőségeket (nézzétek meg a mostani híreket, majd az összes DC játéknak van Online támogatása) és PlayStation 2-n (aminek a szakemberek szerint hihetetlenül jó – a Dreamcast-nál sokkal jobb – hálózati lehetőségei vannak) is adott lesz. Dreamcast-tal elméletileg akár PC-s játékosokkal is kiállhatunk, míg PS2-höz valószínűleg lehetőség lesz – modem mellett – mobiltelefonnal Netezni. PS2-höz lehet majd venni egy merevlemez meghajtót (30 Gigabyte tárolókapa- citással), oda lehet majd letölteni a Net-ről leszedett dolgokat. Nagyon nagy lehetőségek rejlenek az Internetes játékokban és ha ezt a cégek kihasznál- ják (és úgy néz ki, hogy kihasználják), akkor új korszak köszönt be a konzolok életében.

Bár Japánban a Final Fantasy IX még meg nem jelent, már most 500 ezer darabos megrendelés érkezett a SquareSoft-hoz, nem beszélve a több ezer eladott figuráról, amelyek a játék főszereplőit ábrá- zolják. A megjelenés dátuma Japánban július 19., míg az első angol nyelvű változat szeptember-októ- ber tájékán jelenik meg. A képen a játék egyik fő- szereplője, Vivi látható. Bővebbet a Japán verzió megjelenése után.



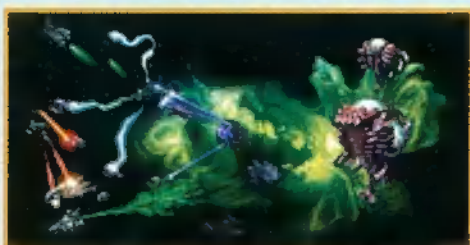
Nagy örömmre szolgál, hogy a Konami beje- lentette két új Suikoden játék megjelenését is. Az első még PlayStation 1-re várható Suikoden Volu- me 1 – Swordsman of Harmonia címmel. Ez egy ki- egészítő, vagy ha úgy tetszik küldetéslemez lesz az első két részhöz. Több ismert szereplő felbukkan majd. A megjelenés 2000 végére van időzítve. Érdekes, hogy számozással van ellátva a játék (Volu- me 1.), ami azt feltételezi, hogy lesz még néhány ilyen kiegészítő rész. A másik játék a Suikoden 3, ami PlayStation 2-re jön, ám a munkálatokat csak most kezdte a Konami, ezért még nincsenek részle- tek. Ha találkozik a két játékhoz képet még bőveb- ben is foglalkozok majd velük.

Az e havi híreinken még igencsak meglátszik az E3 hatása. Azt hiszem jobbnál jobb játékokat sikerült össze- válogatnom, sőt néhány tűzforró anyag hely hiány miatt ki is maradt. Hihetetlen játékmennyiség érkezik PS- re, PS2-re és Dreamcast-ra is. A N64-en már kevesebb a programkínálat, de ami van, az fantasztikus minősé- gű lesz. Eppen ezért, mivel már négy géptípussal is foglalkozunk itt a Hírek hasábjain valószínű, hogy a kö- vetkező számtól növekedni fog a rovat terjedelme!

## ARMADA 2: EXODUS DREAMCAST

Metro3D

Az Armada 2 egy igen ígéretes játék lesz Dreamcast-ra. Alapjában véve egy űrhajós- lövöldözős cuccról van szó, melyben 6 kü- lönböző faj közül választhatjuk ki a megfe- lelőt. A játékot várhatóan egy nagyon jó re- al-timeos grafikával készítik mely – a képek- ből ítélve – bomba jól fog kinézni. A sztori során az űr szinte minden veszélyforrásával találkozhatunk, repülhetünk aszteroidame- zőben, plazmafelhőkben, energiaviharok- ban stb. Ráadásul lehetőség nyílik a hajónk fejlesztésére is. A legjobb, hogy a játék on- line, azaz Internetes támogatással fog kijön- ni, előreláthatólag 2000 őszén.



## DINO CRISIS 2 PLAYSTATION

Capcom

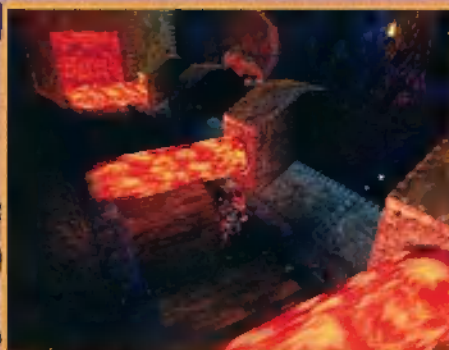
A Capcom már javában készíti a Dino Crisis folytatását. A játék főszereplője tovább- ra is Regina, aki egy évvel az első rész után újabb kalandokba keveredik a dinókkal. A sztori nagy része most a szabadban fog játszódni, kevesebb lesz a beltéri helyszín csakúgy, mint azt a Resident Evil 3-nál láthattuk. A legfőbb újdonság, hogy még több fajta dinó fog szerepelni, mint eddig, a változatos ellenfelekre tehát nem lehet majd panaszunk. Az új ellenfeleken kívül persze új főszereplők is gazdagítják a történetet, és több arcade elemet csempésznek a játékba a készítők – pld. létrehoznak egy bizo- nyos kombórendszert, amivel nagyon bika támadásokat lehet a dinókra mérni. A gra- fikán is javítanak, tehát külsőleg a szokásos Capcom minőséget kapjuk, és ha nem lesz olyan unalmas a DC2, mint az első rész volt, akkor egy igazán jó anyagot vehet-ünk kézhez 2000 vége felé.



## DINOSAUR PLANET NINTENDO 64

Nintendo/Rare

A Dinosaur Planet az egyik legígéretesebb N64 játék, ami megjelenik. Stílusát tekintve egy harmadik nézőpontot használó 3D-s akció kaland anyagról van szó, ami a Zelda feljavított grafikus engine-jével készül. Ebből következőleg a DP tökéletes grafikával fog rendelkezni, amit biztosít a 4 MB-os Expansion Pak támogatás. A játékban két főszerep- lö közül választhatunk (Sabre és Krystal), és mindkettőjük alapvetően különbözik egy- mástól. A DP rengeteg kalandot, akciót és interakciót azaz beszélgetést ígér, mindezt egy 512 Megabites kártyában – tehát elképzelhetitek micsoda hatalmas méretű lesz a program. A megjelenési dátum még nincs pontosan tisztázva, de a legutóbbi infók sze- rint lehet, hogy nyárra lesz belőle valami.



## FEAR EFFECT - RETRO HELIX PLAYSTATION

Eidos/Kronos

Készülőben van az új Fear Effect epizód is, ami a Retro Helix alcímet viseli. Maga a történet azt a ma- napság egyre jobban kirajzolódó trendet követi, hogy nem folytatása lesz az előző résznek, hanem az előzménye. Ebből a részből megtudhatjuk, mi hozta egy csapatba Hanát, Deke-t és Glas-t. Az is- mert szereplőkön kívül bemutatkozik egy új hős is, a gyönyörű Rain Qin, aki Hana partnere volt. Érde- kes helyszíneken is megfordulunk majd: New York- ban, vagy Walled City-ben, illetve Hong Kong-ban. Összesen 800 különböző kameranézet lesz a játék- ban és kb. 60 új ellenfél. A RH-hez közelítőleg 120 percnyi videóbejátszást készítettek a programozók, amelyek most is a háttérként fognak szolgálni a helyszínekhez. A készítők ígérete szerint feljavítják a grafikát, például a szereplők most jobban fognak ki- nézni, kevésbé lesznek szögletesek. A grafikáról pe- dig csak annyit, hogy mikor képeket találtam a já- tékhoz nehezen hittem el, hogy a program tényleg PlayStation-re készül. A megjelenés 2000 telére van időzítve.



## MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND PLAYSTATION

Electronic Arts/Dreamworks

Nagy örömmel fogadtam a hírt, miszerint készül a Medal of Honor folytatása. Az első részt kü- lönösen szerettem (a legjobb jelenet az volt, amikor egyszer véletlenül sikerült az ellenfelet tükör lő- ni, szerencsétlen percekig keresztül vonaglott). Az új epizód az első rész előtt játszódik és egy új főszereplőt köszönthetünk benne, aki egy nő. Manon-nak hívják és a profi játékosoknak biztosan ismerős a neve, mert ő osztogatta a küldetéseket az első részben. Most a francia ellenállási moz- galomban teljesítünk szolgálatot. Összesen hét pályán, valamint 22 küldetésen kell keresztül vere- kedünk magunkat, melyek igen változatos helyszíneket takarnak (Németország, Franciaország, Olaszország, Görögország, Észak-Afrika stb.). Lesznek járművek, melyeket ki is lehet próbálni (tank, motor, kételtű stb.) és új fegyverekkel is irthadjuk a nácikat. Kétféle játékos mód biztosan lesz, de



egy négyjátékos módnak jobban örülnénk, nem!? Sajnos megjele- nési dátummal nem tudok szol- gálni, mivel ezt még nem hoz-ták nyilvános- ságra.



## QUAKE 3: ARENA DREAMCAST

Id Soft

A Quake 3 minden ízében egy különleges játék. A program PC-re készült el már egy jó ideje és érdekessége, hogy nincsenek benne szörnyek. Ellenfelek gyanánt speciális mesterséges intelligenciával ellátott harcosok, úgynevezett "bot"-ok ellen kell küzdeni. Ezek a "bot"-ok úgy harcolnak, mintha normális emberi játékosok lennének – taktikáznak, menekülnek, elbújnak stb. Éppen ezért a programot direkt többjátékos Internetes verzióban írták. A másik érdekessége az anyagnak a hihetetlen grafikájában rejlik, PC-n sokan a legjobb grafikájú "emberszimulátornak" tartják – nem véletlenül. És, hogy várhatóan milyen lesz a Dreamcast verzió? Nos grafikailag lehet, hogy nem éri le a PC-s változatot, de hangulatában biztosan. Átfozódik a PC-n látott összes pályát, sőt még külön a Dreamcast verzióhoz is írnak szinteket. A fegyverek is megmaradnak. Itt is "bot"-ok ellen kell küzdeni és ami a legjobb, lehetőség lesz Internetes játékra is, sőt az előzetes információk szerint nemcsak Dreamcast tulajok ellen lehet majd küzdeni, hanem PC-sek ellen is! A kérdés csak az, hogy ehhez a Dreamcast 56K-s modeme elég gyors-e? Ha Dreamcast tulaj ellen játszunk mindenképp, de ha PC-s ellen – hát azt majd meglátjuk. További érdekesség, hogy ez lesz az első olyan konzolos emberszimulátor, ahol játszhatunk a fantasztikus billentyűzet+egér kombinációval. Megjelenési dátum még nincs.



## STAR WARS : EPISODE I. - BATTLE FOR NABOO

NINTENDO 64

LucasArts/Factor 5

A Factor 5, akiknek a Rogue Squadron-t is köszönhetjük, egy új SW játékot készít. Ez sok mindenben az említett Rogue Squadron-t követi – küldetéseket kell megoldani. A különbség annyi, hogy többfajta SW gép választható és a terep is igen változatos – megfordulunk Theed utcáin és a Naboo bolygó felett is az űrben. A játékban összesen 16 pályát kell teljesíteni egy ellenállási mozgalom tagjaként, akik fel akarják szabadítani a Naboo-t a megszálló Kereskedelmi



Szövetség uralma alól – tehát a játék és a film szoros kapcsolatban lesz egymással. Megjelenés az év második felében esedékes.

## STAR WARS: DEMOLITION

PLAYSTATION

LucasArts/Activision

A Demolition egy különleges Star Wars progi lesz, mivel egy Twisted Metal illetve Vigilante B típusú lövöldözős vezető stílusú anyag lesz. A programot a Vigilante B készítői csinálják. A játék tartalmazza a Star Wars leghíresebb járműveit – csodálatos masinákat



lehet birtokba venni – és azokkal lehet harcba szállni. Előreláthatólag lesz többfajta multiplayer mód is, de csak 2000 vége felé.

## WIPEOUT FUSION

PLAYSTATION 2

Psygnosis

Egyelőre keveset lehet tudni az új WipeOut-ról, viszont képeink már vannak, amik előrelátnak, hogy a játék gyönyörű külsővel fog rendelkezni – az a kép, ahol a dombok alatt egy vékony ködlepel lebeg GYÖNYÖRŰ. 1995-ben a WipeOut volt az első játék, ami megmutatta mire képes a PS, és a készítőik ígérete szerint a Fusion-nal ugyan ez lesz a helyzet. A régi sorozatból áthoznak jó néhány hajót, viszont a pályákat teljesen újra tervezik. A megjelenés az év végén várható.



## GRAN TURISMO 2000

PLAYSTATION2

Sony/Polyphony

Már több említést is tettünk a GT2000-ről, de még nem foglalkoztunk részletesebben vele. Ráadásul volt szerencsém látni a TV-ben a játék egy korai 20%-ban kész demóváltozatát, plusz egy Kazunori Yamauchival – a játék főprogramozójával – készült interjút, így most közreadom az észrevételeimet. A GT2 már most, ebben a korai változatban sokkal jobban néz ki, mint bármelyik eddig megjelent autóversenyes játék – messze jobb a Ridge Racer V-nél. Ha a számokat nézzük, szintén elképedhetünk. A képernyőn a demóváltozatban 2 millió poligon volt egyszerre a képernyőn (a PS1 összesen tud egymilliót), de a végső változatban ez a szám valószínűleg eléri a 10 milliót is. Ezt a grafikát a gép 60 fps sebességgel mozgatja (a GT2 30 fps-sel futott). Ehhez hihetetlen fény- és hőeffektusokat társítanak: a nap vakítóan a kamerába sütött, az aszfalt hullámzott a forró levegő, valamint a táj tükröződött a kocsin – azt hittem, az intro mutogatják. Maga az autó kidolgozottsága is remek volt, 4500-5000 poligonból állt (PS1-en a legjobb autóversenyeknél ez a szám kb. 500 poligon) – hihetetlen, és ráadásul ez még csak egy demó! A játék tartalmazni fogja mindazt, ami a GT2-ben volt (autókat, pályákat stb.), sőt még egy rakás új dologgal is kiegészítik – lehet, hogy lesz négyes osztott képernyős mód is! Új pályákon kívül olyan autómárkák is szerepelni fognak, amelyek az előző részekből valamiért kimaradtak, pld. a Ferrari, Lamborghini, vagy a hivatalos Porsche. A GT2000 Japánban nyáron jelenik meg, de nekünk európai játékosoknak szerencsénk van, mert előreláthatólag a játék a PS2 európai megjelenésével egy időben már kapható lesz. Sőt elképzelhető, hogy megjelenik egy játéktérmi verzió is a játékból!



## SONIC SHUFFLE DREAMCAST

Sega

Mindig nagy örömmre szolgál, ha a Sonic-ról beszélhetek. Még a MegaDrive-os korszakomból a Sonic volt a kedvenc anyagom és a mai napig a platformjátékok listéjének tartom. A Sonic Shuffle egy különleges Sonic cucc lesz, ugyanis nem egy platform játékot kell elképzelni hanem egy Mario Party típusú ügyességi programot. A SS teljes egészében a N64-es MP klónja lesz, tehát szórakoztató ügyességi feladatokat kell benne megoldani. A játékban Sonic mellett barátai is választhatók, úgy mint Tails, Knuckles, Amy. A történetben meglepetésre nem Dr. Robotnik a főgonosz (állítólag nem is szerepel a játékban – nélküle mondjuk nehéz egy IGAZI Sonic játékot elképzelni), hanem egy Void nevű figura, aki elrabolja az összes dimenzióban élő emberek reményeit és álmait. Sonicra és társaira vár a feladat, hogy legyőzzék Void-at és visszaadják az álmokat az embereknek. A játékban a szereplők klasszikus stílusban rajzolt grafikával készültek, így akarták a készítőik még rajzfilmszerűbbé tenni a játékot.



Természetesen lesz négyjátékos mód is, sőt még Internetes Online játékra is lehetőség van. A megjelenés 2000 végére várható.

## UNREAL/UNREAL TOURNAMENT

PLAYSTATION/PLAYSTATION2

Epic Games

Az Unreal egy nagysikerű PC-s emberszimulátor, amelyet várhatóan átirnak PS-re is. Részleteket még nem lehet tudni, de az már biztos, hogy a játék szebb lesz, mint a Quake 2 és lesz multiplayer mód is. Még ennél is örömteli hír, hogy a folytatás az Unreal Tournament PS2-re fog elkészülni. Erről tudni kell, hogy – hasonlóan a Quake 3-hoz – ezt a játékot is kizárólag többjátékos módra írták, tehát itt is "bot"-okat kell irtani (lásd. a Quake 3 blokkját). Ezenkívül lesz osztott képernyős többjátékos mód és lehet, hogy a PS2 két fantasztikus USB bemeneténél segítségével Interneten is tudunk majd játszani.



Sokan azt mondják, hogy az UT – num a grafikában – még a Quake 3-nál is jobb, legalábbis PC-n. A PS2-es változat 100%-ig a PC-st követi mind pályáiban, mind a fegyverekben, persze lesznek majd külön a konzol verzióhoz megírt pályák is. Az Unreal PS-re az év végén, míg a PS2-es Unreal Tournament a gép megjelenésével kb. egy időpontban jelenik meg. A képek a PS2 verzióból valók.

Veres Miki

## NYERTESEK

DISNEY JÁTÉK –  
DOMBOVÁRI ANITA, BUDAPEST

RÖMI JÁTÉK –  
GORCSIK FERENC, NAGYFÜGED

TONY HAWK JÁTÉK –  
ÁGOCS LÁSZLÓ, JÁSZLADÁNY

TOY STORY 2 JÁTÉK –  
FŐZŐ GÁBOR, 3200,  
GYÖNGYÖS

DIE HARD JÁTÉK:  
SZALAI JÓSEF, KISÚJSZÁLLÁS  
SZOLLÁR GERGELY, KAPOSVÁR  
FERENCZI LAJOS, ZALASZENTGRÓT  
KOVÁCS ANDRÁS, MÓR  
HANGÓDI CSABA, BUDAPEST

MUSIC JÁTÉK –  
BENCZE CSABA, BONYHÁD

PLAYSTATION JÁTÉK –  
MICHALEK ZSOLT, VÉRTESZÖLÖS

## ÚJ E3 JÁTÉK!

Úgy gondoltuk, hogy nem őrizgetjük tovább azt a több tonna cuccot, amit az idei E3-on Los Angelesben hangyaszorgalommal gyűjtöttünk! Készítettünk belőlük vagy 15 "egységcsomagot", melyek a legelképezhetőbb dolgokat tartalmazzák. Van, amelyikben póló lapul, a másikban Manga videokazetta, Manga matricák, tollak, kulcstartók, golfballák, baseball-sapka, CD tartó és még ki tudja mennyi apróság. Egy ilyen csomag a tiéd lehet, ha helyesen felelsz a következő pofon egyszerű kérdésre:

Minek a rövidítése az E3?



A válaszokat lehetőleg levelezőlapra, **augusztus 8.-ig** küldjétek be címünkre:

1389 Budapest,  
Pf.: 132



NTSC

playstation

**M**indig tudtam, hogy a Squaresoft egy isten. Nincs még egy olyan szoftverkészítő cég, amely ennyire kifinomult és szinte már tökéletes játékokat készít, mint ez a cég. Egyszerűen ha a Square keze valamiben benne van, az már szinte biztosíték arra, hogy egy nem mindennapi játék lesz belőle. Ebben a számunkban két ragyogó példa is van erre, az egyik a még a Final Fantasy Tactics-ot is túl szárnyaló Front Mission 3 és az általam tesztelt Vagrant Story.

Ez utóbbi állítom, hogy a PlayStation történelem egyik legjobb játéka. Csofálatos, hogy a Square mit képes kihozni ebből a "kis" 32 bites masinából. Ahol eddig megjelent a Vagrant Story, óriási vihart kavart – Japánban például még a legnevesebb PlayStation újságoktól is tökéletes értékelést kapott, és arrafelé ez eddig csak nagyon kevés proginak sikerült!

A Vagrant Story egy középkori stílusú RPG, illetve stratégiai elemekkel átíratott akció-kaland játék. Leginkább a Parasite Eve-hez tudnám hasonlítani, de annál

mondanom sem kell – a játék grafikájával készültek. A készítő kedvelték az úgynevezett "motion-blur" effektet. Ez olyan, amikor úgy érezzük, hogy elhomályosodik a gyors mozdulatoktól, rezgésektől a kép – ilyet a Metal Gear-ben sokszor láthattunk. A rendezés egyszerűen tökéletes, tényleg profi munkáról van szó. Az intrón is megmutatkozik a profizmus, rövid de minőségileg kifogástalan.

### LEÁ MONDE, A POKOL VÁROSA

A Vagrant Story főszereplője Ashley Riot, aki a VKP (Valendia Knights of the Peace) titkosügynöke. Ashley azt a megbízást kapja, hogy társával Merlose-zal (aki egy csini nő) mentse meg Barboda báró fiát, akit egy kastélyból akarnak elrabolni. Ashley el-

indul a kastélyba, ott azonban szembe találja magát Sydney-vel, aki Mülhenkamp nevű ellenállási szervezet vezetője. Ők akarják elrabolni a báró fiát. Mivel Sydney ellenállást tanúsít Ashley egy nyilat ereszt egyenesen a szívébe, ám nagy meglepetésére voltaképp semmi sem történik. Sydney egy mozdulattal kihúzza a nyilat a szívéből és egy elég nagydarab szörnyet ereszt hősünk nyakába. Mint később kiderül Sydney-nek természetfölötti, sőt démoni hatalma van, és képes belelátni azoknak az embereknek a múltjába és lelkébe, akiket megismert. Időközben az ember rablás sikerül és a fiút egy Leá Monde nevű helyre hurcolják. Leá Monde egy 2000 éves város. Régebben egy bevehetetlen vár volt, Valendia legerősebb vára, de mára egy 25 évvel ezelőtti földrengés következté-

találjuk meg Sydney-t és derítsük ki miért is jött ide Leá Monde-be, ebbe a szellemvárosba. A történet nagyon jó, mint ahogyan azt a Square játékoktól már megszoktuk, rengeteg váratlan fordulat és izgalmas esemény történik, mire eljutunk a játék végéig.

### A HARC RENDSZER ALAPJAI

A Vagrant Story-ban nagy labirintusrendszereket kell bejárnunk és fel-

hogy eldönthetjük, ellenfelünknek melyik testrészét sebezünk meg. Ez szintén sokat számít. Például ha láb-  
ra megyünk lebéníthatunk bárkit – lassabban fog mozogni, ha pedig fejre ütünk meggátolhatjuk ellenfelünket a varázslásban. Persze a mi testrészeink is sérülni fognak – ezt egy kijelző mutatja a bal alsó sarokban. Amíg világoskék színű, addig vagyunk rendben. Minél sérültebb egy testrészünk annál nagyobb sebzéseket fogunk kapni – a kijelző egyre sárgább, majd pirosabb lesz.



# VAGRANT STORY

NEM MINDENNAPI TÖRTÉNET!

fedeznünk, melyek hemzsegek a szörnyektől. Igazság szerint a labirintusokat felfedezni nem nagy nehézség, mivel mindig a közelben található a továbbjutás. Éppen ezért a játékhoz felesleges is bármiféle végigjátszást gyártani, mivel mindig egyértelmű, hogy merre kell tovább menni – csak figyelmesen járjuk be a szobákat. Persze kisebb elágazások vannak, de némi járkálással minden felfedezhető.

A szörnyek elleni harc leginkább a Parasite Eve-hez hasonlít. A támadáshoz a Körrel vehetjük elő a fegyverünket, ekkor megjelenik Ashley körül



sokkal összetettebb és hosszabb, no meg a grafikája is teljesen más. A játék grafikája ugyanis teljes egészében Metal Gear Solid stílusú, egész biztosak vagyunk Martinnal, hogy a készítő a Metal Gear engine-jének egy részét, vagy annak koppintását használták fel. De nem csak, hogy felhasználták, hanem fel is javították azt, hisz grafikailag a VS túltesz a Konami sikerjátékan! A grafikán kívül az átvezető jelenetek hasonlítanak még nagyon a Metal Gear-re. Szinte megszólalásig hasonló filmszerű bevágások, mozihatást keltő kameranézetek tarkítják az átvezető animációkat melyek – talán

ben az egész város csak egy romhalmaz, ám még mindig fura dolgok történnek ott. Ashley és Merlose elindulnak Leá Monde-be, ám a városba csak egy nagy labirintusrendszeren keresztül vezet az út. Persze főhősünk fejébe veszi, hogy megtalálja Sydney-t, Merlose-t pedig megbízza, hogy ha nem tér vissza hozzon segítséget. Merlose el is indul, ám összefut Sydney-vel... Mindeközben – erről hőseink semmit sem tudnak – a báró elrendeli, hogy égessék porrá – fiával együtt – Leá Monde-t.

Tehát azt a feladatot kapjuk, hogy

egy gömb, ez mutatja mekkora távolságra üthetünk vagy löhetünk. Itt viszont a Parasite Eve-vel ellentétben nincs idő, aminek el kell telnie a következő támadáshoz, tehát szinte rögtön támadhatunk egymás után. Ha ellenfelünk feje fölött megjelenik egy fehér buborék kis pontokkal, akkor hamarosan támadni fog, ha pedig egy felkiáltó jelet látunk akkor már jön is a támadás. Remek dolog,

Mikor valakit megtámadunk, alul egy kijelző mutatja, hogy a támadás várhatóan mennyit fog sebezni (HP) és mekkora esélye van annak, hogy sikeres lesz, azaz, hogy eltaláljuk-e a célpontot (%). Ez a bal felső sarokban található Risk értékétől függően változik. Tehát ha a Risk nagy, akkor egyre kevesebb az esélye annak, hogy eltaláljuk az ellenfelet, viszont annál nagyobb is fogunk se-

576 KONZOL



**Ashley-**



féllel küzdünk logikus, hogy fegyverünket fel kell ruházni a vizes ütés képességével. Erre, illetve hasonlókra számtalanszor lesz példa a játék során. Nem mindig elég a jó fegyver. Készíthetünk is fegyvereket, de erre a mellékletben térnek ki részletesebben.

Most, hogy már az alapokkal tisztában vagyunk nem árt továbblépni. A készítők egy egészen egyedi kombó-rendszert alkottak a Vagrant Story-hoz. A neve talán "lánckombózás" lehetne. Ennek a következő a lényege: a játék elején kifejlődik az úgynevezett Chain (lánc) tulajdonságunk, ami a kombótámadásokat takarja. Azután ha ügyesek vagyunk, egymás után többször is rá tudunk verni ellenfeleinkre, mindig más és más speciális támadást a nyakába



hát rövid időn belül könnyen elsajátíthatjuk a kombó sorozatokat. Gyakorlójátok, hamar bele lehet jönni. Ezeknek a speciális kombóknak az a hátrányuk, hogy nagymértékben növelik a Risk-et, tehát egy idő után nem fogjuk eltalálni az ellenfeleket.

azt kivitelezte újra megjelenik a felkiáltó jel, ekkor újra csináljunk egy újabb, harmadik támadást – de ne azt, amit az előbb. Tehát ha megjelenik a felkiáltó jel nyomjuk le a Kört, de a következő mozgásnál már ne a Kört, hanem mondjuk a Háromszöget, a következőnél pedig a kombózást, azaz en addig csinálhatunk. A játék pontosan (Cool, Good stb.), később (Slow) megfelelő gombot, te-

a Négyzetet. Ezt a kombózást, azaz püfölést voltaképpen addig csinálhatjuk, amíg el nem rontjuk. A játék mindig kiírja, hogy pontosan (Cool, Perfect, Well Timed, Good stb.), gyorsan (Fast) vagy későn (Slow) nyomtuk-e le a megfelelő gombot, te-

hatunk el, a legjobb, ha szépen mindegyiket kipróbáljuk, amikor megtanultuk őket. Hasznosak a különféle mérgező támadások, de nem mindenki ellen jönnek be. Jó dolog, hogy nem csak támadó, hanem védekező mozdulatokat is csinálhatunk. Ezt hasonlóan kell megoldanunk, mint a támadó mozdulatokat, tehát először be kell állítani a három gombra a megfelelő védő mozgást. Ezután amikor ellenfelünk támad Ashley feje felett szintén megjelenik a felkiáltó jel, ekkor kell benyomni azt gombot, amivel háritani akarunk. A védekező mozgások szintén széles skálán mozognak, mindig olyan védekezést állítsunk be, ami éppen az aktuális helyzetnek megfelelő. Tehát ha valaki tűz támadással jön ellenünk, akkor tűz blokkoló mozgást nyomjunk. Rendszerint ilyen védekező mozgás van, itt is ki kell tapasztalni, hogy melyik mire jó. Itt az a mozgás érdekel nagy figyelmet, ami a levett HP-nk felét visszaadja. Nem egyszer nulláról sikerült így feltöltenem az energiámat, és ezáltal menekültem meg a halálból. A védekezéseket az L2-től nyomva tartva és a bal irányt lenyomva léphetünk be (Defense), és állíthatjuk be a nekünk tetszőt.

Nagyon fontosak a Vagrant Story-ban a varázslatok, melyeket az úgynevezett GRIMOIRE nevű tárggyal (az Item menüben) tanulhatunk meg. Ha egyszer találunk egy ilyen Girmoire-t és elhasználjuk a varázslatot,



zúdítva. Az L2-vel előhozhatunk egy menüt, ahol a bal irányt lenyomva a Chain ability-khez kerülünk, azaz a lánckombó-támadásokhoz. Itt a Körhöz, a Háromszöghöz és a Négyzethez támadásokat adhatunk, azaz mindegyik gomb olyan típusú plusz támadást fog csinálni, amit beállítottunk rá. Ezek után ha támadunk, Ashley feje fölött megjelenik egy felkiáltó jel. Ha lánckombózni akarunk, pont ekkor kell lenyomni azt a gombot, amelyik támadást másodikkra meg akarjuk csinálni. Miután Ashley

Ability pont alatt meg lehet nézni, hány pont kell még az új támadások tanulásához – minden sikeres mozgás után kapunk pontokat). Később mindig választhatunk majd, hogy mit akarunk megszerezni. No, de milyen támadó mozgásokat tanulhatunk meg? Voltaképp amit el tudunk képzelni, szinte mindent! Felsorolni is nehéz, hogy hány féle támadást sajátít-



Ashley megtanulja és ezután – ha van megfelelő mennyiségű MP-nk – bármikor megcsinálhatjuk. A varázslatok menüjét szintén az L2-t nyomva tartva hozhatjuk elő. A négy gombhoz négy különböző típusú varázslat tartozik, lássuk ezeket:





**Sorcerer:** Négyzettel tudjuk behozni. Az ellenfélre ható varázslatokat tudjuk itt megcsinálni, pld. STR csökkentés, de itt lehet a láda kinyitó varázslatot is elsajátítani.

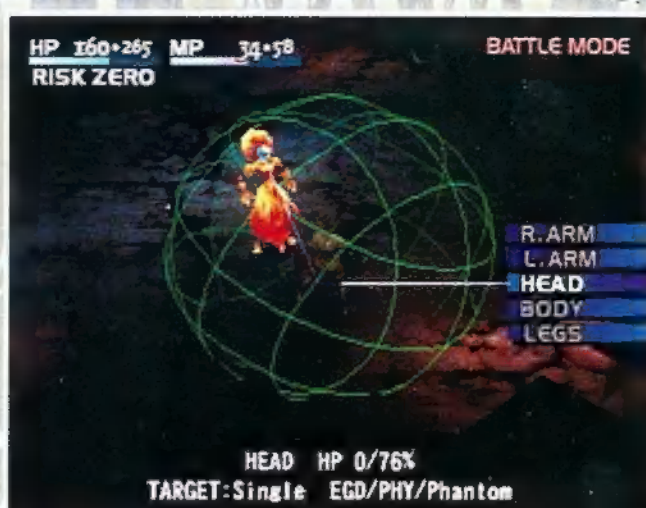
**Shaman:** A Háromszöggel érhetjük el és a különféle gyógyító varázslatoknak ad helyet. Nagyon fontos, mert sokszor csak innen tudunk gyógyítani.

**Warlock:** Körrel tudunk belépni ide és a legerősebb támadó varázslatoknak ad helyet. Ezzel egyetemben sok MP-t is fogyaszt.

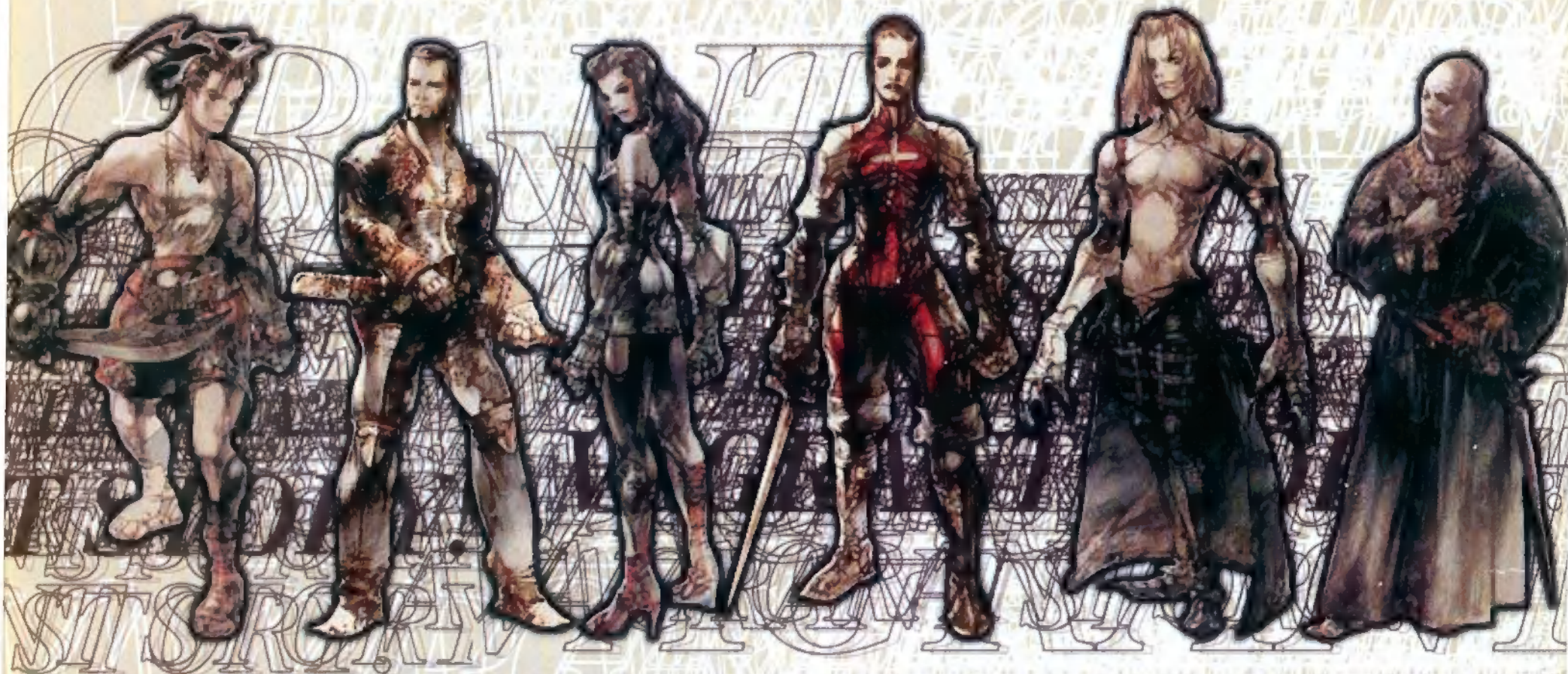
**Enchanter:** Az X-szel lehet ide bejutni. Ezek a varázslatok a fegyvereinket és a pajzsainkat ruházzák fel különböző támadó és védekező elemmentális hatásokkal. Például bevethetjük magunkat tűz támadás ellen, vagy ép-

tettem egyszerűen csodálatos, már-már művészi kidolgozottságú. Az apróságokra is remekül odafigyeltek a készítők, például lehet látni, ahogy a karakterek lélegzetet vesznek, vagy ahogy a városban a szél lengeti a táblákat. Ezen felül a szereplők arcmimikája is nagyszerűen sikerült, az érzéseik egyből leolvashatóak az arcukról. A kameraállások tökéletesek, a rendezés ahogy már említettem mesteri. Külön kiemelném a grafikai effektek közül a fényeket és a megvilágításokat, amik jobbak már nem is lehetnének. Talán mondanom sem kell, hogy a játék mentes mindenféle textúra átfedési és illesztési hibától, a falakon sosem lehet átlátni. Nem szóltam még a főellen-

akármilyen látványos varázslatokat csinálnak a játék sebessége tökéletes marad, soha egyetlen egy pillanatra sem lassul le, vagy akad be a játék. Remekül keverték néhány helyen a 2D-s és a 3D-s grafikát, ami szintén profi munkára vall. A magas szintű grafika mellett meg kell említenem, hogy a játék nagyon hosszú, kb. úgy 40 óra a végigjátszási ideje (inkább több), tehát ha valaki belevág, akkor készüljön, mert nem mindennapi kihívás vár rá. A VS bi-



mellett ez már nem annyira fontos, és még annyi előnye is van, hogy ha valaki nem ért tökéletesen hallás



pen felruházzhatjuk a kardunkat, hogy tüzesen üssön. Hasznos varázslat sokszor nagyon fontos.

Ha szerzünk valami új varázslatot érdemes azonnal ki próbálni a hatását.

## ÉRTÉKEKELÉS

A Vagrant Story azok közé a játékok közé tartozik, melyekre csak jót lehet mondani. Grafikája mint emlí-

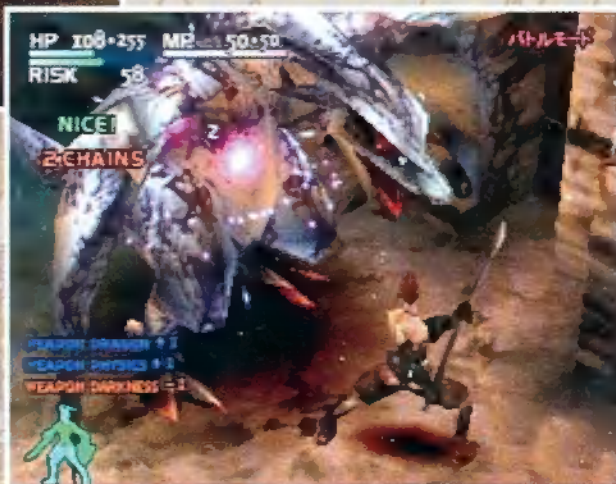
ségekről, pedig vannak dögvél. Ezek a szörnyek nem kis kicsúrok, hanem olykor egész képernyőt betöltő szépen animált monumentális szörnyek, amelyek mozgása tökéletes. Az pedig talán meg sem kéne említenem, hogy akármilyen nagyok is a főellenségek, és

zóny nem könnyű, lesznek részek, amelyek megoldása napokig is eltarthat, mivel a főellenségek néhány helyen elég szívósak lettek. Ennek ellenére a játszhatósággal minden rendben van. A hangulat százszázalékos, mivel a zenék és a hangok nagyszerűek. Sokszor a profi vágásokkal erősítik a mozi szerű hatást. A hangokkal kapcsolatban azonban van egy észrevételem, ami nem tetszett. Miért nincs digitalizált párbeszéd? Igaz, hogy akkor valószínűleg több CD-s lenne a játék, de hát kit érdekel? Legalább a főszereplőknek lehetne hangjuk. Úgy tűnik, mintha a Square ebben a tekintetben nem tartaná a lépést a többi játékfejlesztő céggel. Persze a VS tökéletessége

után angolul, akkor elolvashatja és adott esetben szótározhatja is a szöveget – amely ráadásul igen jópofa, képregényes buborékokban jelenik meg a képernyőn.

Más dolog nem is zavart a játékban, ritka az ilyen már-már a tökéletesség határát súroló program. Ha minden PlayStation-re megjelenő játék ilyen színvonalú lenne, még egy jó darabig nem lenne szükség a PlayStation 2-re.

Veres Miki



### VAGRANT STORY

SQUARESOFT

GRAFIKA	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG	KIVÁLÓ
ZENE / HANG	KIVÁLÓ
HANGULAT	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS  
3 MEMÓRIABLÖKK  
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK  
✓ PROFI RENDEZÉS, GSÚCS GRAFIKA  
NAGYON EGYEDI HOSSZÚ ÉS ÉLVEZETES  
× KÁR HOGY NINC DIGITALIZÁLT PÁRBSZÉD

# 98%





# VAGRANT STORY SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

Ha az L2-öt lenyomjuk találunk – az Item menün kívül (nyomjatók fel irányt) – még egy menüt, ez a Break Arts. A játékban különféle fegyvertípusok vannak. Ezek lehetnek kardok (sword), varázssbot (staff), fejsze (Axe), lándzsa stb. – van még néhány más fegyvertípus is. Amennyiben egy fegyvert sokat használunk, ki fognak hozzá fejlődni speciális támadások, azaz Break Arts-ok. Minden fegyvertípushoz más Break Arts tartozik, tehát ha karddal megtanulunk valamit, akkor azt nem használhatjuk egy baltával. Ha egy ellenfelet Break Arts-al nyírunk ki, kapunk egy pontot – ezt a Break Arts menüben láthatjuk – és a megfelelő pontszám elérésével újabb támadásokat tanulhatunk meg. A szépséghibája ezeknek a mozgásoknak, hogy a HP-ból vesznek le, tehát óvatosan használjuk őket, nehogy túlságosan is lecsökkenjen az energiánk.

## NÉHÁNY JÓTANÁCS

Azáltal, hogy a varázslatok és a támadások, valamint az Item menü az L2 lenyomásával ilyen könnyen elérhetőek lettek, a játék irányíthatósága egyszerűen tökéletes. A többi gomb funkciójáról csak annyit, hogy a Négyzettel ugrani lehet, míg az X-szel fegyvert eltenni és ládákat és ajtókat nyitni, dobozokat emelni, illetve letenni. Ez utóbbi érdemel figyelmet, mivel a készítő beépítette a játékba néhány apró pakolgtós logikai feladatot. Ezeket némi gondolkodás után bárki meg tudja oldani. Megemlíteném, hogy a ládákat szét lehet ütni! Ez sokszor kulcsfontosságú, azokat a ládákat pedig, amelyeket nem lehet fel-emelni vagy szétrombolni, meg lehet tolni. Erre figyeljünk oda, mert néha ezen múlik a továbbjutás. Ezen kívül a Háromszöggel lehet a menübe lépni, L1-R1 gombokkal kamerát forgatni, Selecttel meg nézetet váltani. A Starttal saját szemszögre kapcsolhatunk és körül nézhetünk, ez felel meg a Pause-nak is.

Az Item menüben takarékoskodjunk a HP és MP töltőinkkel, valamint az egyéb mérgezéseket gyógyító cuccokkal. Néha fogunk találni Elixireket amelyek – csakúgy mint a Diablo-ban – a különféle tulajdonságainknak adnak néhány pontot. Feltétlenül igrük meg őket.

Ne felejtsük el az ugrások előtt eltenni a fegyvert, mivel ha elő van véve Ashley nem tud megkapaszkodni a platformok szélén így könnyen pórul járhatunk.

## LÁDÁK

A játék során elég hamar talál-

kozhatunk ládákkal, melyekből több fajta is létezik. Az első a sima láda melyekből felszereléseket vehetünk ki. Ezek általában bőven lesznek a labirintusokban, érdemes őket mindig kinyitni. Egyes dobozokhoz kulcs is kell, amit lehet, hogy csak a történet szerint később fogunk megkapni, ekkor menjünk vissza és nyissuk azt a dobozt vagy ajtót, amit ott hagytunk. Rengeteg kell ily módon visszasétálni. Ezen kívül lesznek ládák, melyeket csak egy speciális varázslattal lehet kinyitni. Ezeknél meg kell szerezni ezt a varázslatot (Unlock), valamelyik szörnyénél van az első ilyen típusú ládának a megtalálási helyétől nem messze. A következő láda típus a Container, amibe cuccokat pakolhatunk és vehetünk ki. A tárolókapacitásunk véges, csak egy meghatározott mennyiségű cucc lehet nálunk. Minden típusból más mennyiség az, amennyit tartalmazni lehet. Ha elraktunk néhányat a ládába – vagy kivettünk párat – kötelező elmenteni a játékot. A felesleges nem használt cuccokat rakjuk ide – az igazsághoz hozzá tartozik, hogy a konténer tároló kapacitása sem végtelen. A teljesen felesleges cuccokat dobjuk el, azaz discardoljuk őket.

## EGYÉB MENÜK

Gyorsan nézzük át azokat a pontokat, amik a főmenüben találhatóak, aztán rátérhetünk a rázósabb témákra pld. a fegyver és felszerelés készítés. A menüben az első három (négy) pontról már volt szó, ezeket könnyebb elérni az L2-vel. Az Item menüben lehet felszereléseket feltenni és levenni (Equip). Ha ilyenkor a Négyzettel rányomunk a cuccra, áttanulmányozhatjuk a támadó és védő képességeit. Itt láthatjuk azt, amit az elején írtam, tehát, hogy az adott fegyver melyik szörny kaszabolásában a legmenőbb. Alul láthatjuk a felszerelés osztályát (Class), anyagát, illetve – a fegyvereknél – azt, hogy egy- vagy kétkezesek-e. Ha a fegyver kétkezes nem lehet mellé pajzsot felrakni, ezzel a védelmi képességeink is erősen csökkenni fognak. Szerintem az egykezes cuccokat favorizáljuk. A Status pontnál áttanulmányozhatjuk, hogy a testrészeinken a felszerelések milyen erősségűek. A Map pont alatt lehet a térképet kicsit jobban áttanulmányozni. A Data pont állásmentésre és töltésre szolgál, az Options pedig a szokásos beállításokat takarja. Érdekes menü a Score. Ezen belül a Title-ben apróbb információkat tudhatunk meg. A Gazette menüben mindenre kiterjedő statisztika-

kát nézhetünk. A Record Time menüben az időinket tanulmányozhatjuk át – csak később választható. Az utolsó menü az Encyclopaedia, ahol a játékban eddig feltűnt és általunk kinyírt szörnyeket nézhetjük meg és olvashatunk róluk. Már csak egy menü maradt a Quick Manual, ahol a játék irányításáról találunk bővebb magyarázatot.

## FŐELLENSÉGEK

A játékban időről-időre találkozunk főellenésekkel, melyekhez általában mindig van valamilyen stratégia, amivel legyőzhetőek. Legtöbbször a továbbjutást biztosíthatjuk a kinyírásukkal, mivel kulcsokat kaphatunk, melyekkel eddig zárt ajtókat nyithatunk meg. Ha kinyírunk egy nagyobb dögöt pontokat kapunk és értékelést eddigi teljesítményünkről. Ezen felül a gép kisorsol valamilyen bonuszt, például HP, MP, STR (erő) stb. növelőket. Sűrűn mentsünk a kék színű platformokkal, mert soha nem lehet tudni, mikor támad ránk valamilyen nagyobb szörny. Ha nem boldogulunk, nézzünk szét a pályán, illetve az adott helyszínen, hátha meglegyőztük a szörny legyőzésének kulcsát. Velem nem egyszer volt olyan, hogy egy kisebb eldugott szobában találtam meg azt a tárgyat, varázslatot, képességet, amivel le tudtam győzni a nehézsúlyú ellenfeleket.

## FEGYVER ÉS FELSZERELÉS KÉSZÍTÉS

Akkor elérkeztünk a játék legérdekesebb részéhez, a fegyver valamint a felszerelés készítéshez illetve mixeléséhez. Ehhez először találunk kell egy olyan műhelyt, ahol erre lehetőség nyílik, ez a Workshop. Itt lehet a fegyvereket és cuccokat mixelni, készíteni, felerősíteni stb. Minden fegyver meghatározott anyagból van (bronz, vas stb.) és a műhelyekben csak meghatározott cuccokat lehet megmunkálni. Ezt – tehát, hogy az adott műhelyben milyen anyaggal lehet dolgozni – mindig a bolthoz lépés után olvashatjuk el. A munkálatokat az Item menüben a Setup pont alatt kezdhetjük meg. A következők állnak a rendelkezésünkre.

**Disassemble:** Minden fegyver két vagy három részből állhat. Először is magából az eszközből (kard, lándzsa, fejsze), másodsorban pedig az úgynevezett GRIP-ből, ami a fegyver tulajdonságait hordozza. A harmadik "alkatrész" egy ékszer, ami szintén javítja a fegyver – vagy pajzs – tulajdonságát. A Disassemble menüvel a fegyvereinket és a

pajzsainkat szedhetjük szét erre a három részre. Később találunk majd olyan cuccokat is, amelyekbe több kristályt rakhatunk.

**Assemble Weapons:** Az előbbi menü ellentéte ezzel ugyanis összerakhatunk fegyvereket. Először válasszuk ki az eszközt, aztán bele a Grip-et, végül az ékszert, ha van. Ugy tudunk kiváló eszközöket készíteni, ha egyik már bevált fegyver Grip-jét át rakjuk egy újba. A bal oldalon figyelemmel kísérhetjük, hogy milyen hatása lesz a mixelésnek – ha túlságosan lecsökkennek az értékek ne erőltessük az új fegyvert. Mindig tartsuk szem előtt, hogy megéri-e az új fegyver elkészítése. Ha összeraktuk a cuccot, már csak el kell nevezni és készen is van. Később a Rename-mel újra átnevezhetjük.

**Attach Gem:** Eme menüponttal a kristályt cserélhetjük ki a fegyvereinkből és a pajzsainkból. Ha találunk értékesebb kristályokat érdemes cserélni őket.

**Combine:** Ezzel a menüvel fegyvereket (Weapon), pajzsokat (Shield), és páncélzatot (Armor) egyesíthetünk egymással. Ha fegyvert akarunk összerakni, akkor először tanulmányozzuk át az adatait és amikor úgy látjuk, hogy megéri összeszerelni őket akkor tegyük ezt meg. Érdemes először Grip-et és kristályt szerelni a fegyverekbe, aztán megpróbálni egyesíteni őket, csak ez nem mindig jön be, mert megváltozik a létrejött fegyver anyaga, ami lehet, hogy az adott bolthoz már nem lesz jó.

**Repair:** Minden fegyver és felszerelés menet közben a használatától amortizálódik. Ennek eredményeképpen ha nem vigyázunk, és nem javítjuk meg a cuccot, akkor egy idő után tönkremegy. Minden fegyvernél és más felszerelésnél is a bal felső sarokban van egy kijelző, ez a DP, azaz a Damage Point. Ha ez nullára ér a felszerelésnek vége. A műhelyekben lehet őket megjavítani. A DP csíkja mellett van egy másik, ez a PP (Phantom Point). Minél nagyobb a PP, annál jobban használja Ashley a fegyvert. Menet közben mikor harcolunk a PP szépen töltődik felfelé. Amikor a maximumra töltődött akkor használjuk a legjobban a cuccot. A baj az, hogy ha Battle Mode-ban vagyunk, azaz a fegyverünk elő van véve, a PP folyamatosan csökken. Akkor tudjuk százalékosan kihasználni a felszerelésünket, ha DP és PP pontszám együttesen a maximumon van, de ezt nagyon nehéz elérni, talán csak néhány Chain ability segítségével.

Veres Miki



**G**yűlölök futni. Mindig is gyűlöltem. Utáltam általában a barom ház-tömböket, a kézipályán az oda-vissza hosszokat. A középuliban a Cooper-tesztet, a 100 és a 60 métert. Egyszerűen sosem láttam benne értelmet. És mondjak valamit? Most, hogy játszottam a Micro Maniacs-szal ugyanúgy utálok továbbra is a futást. Fusson, aki rá van szorulva meg a Forrest Gump. Ha van is valami szépség a rohangálásban, ezen a játékon keresztül nem jön le belőle semmi. Én most nem okarom nagyon leponozni a Codemaster-ék vadonatúj játékát, főleg hogy az egyik kedvenc fejlesztőcsapatom (Colin 2 rules!), de ez a mostani produktumuk valahogy nem jött be nekem. Tegyük hozzá azt is,

## NÉGY KERÉK HELYETT KÉT LÁB

Persze itt most nem arról van szó, hogy a Micro Machines soförgárdájára rájött a futhatnék, és otthagytak csapat-papot egy kis rohangászásért. A játéknak külön története van. Akit érdekel ez a ki butaság, az nézze meg az intrót, meg a Memoirs menüpontot. Ezen belül nem csak a sztoriról olvashatsz, itt vannak a versenyzők minden részletére kiterjedő (súly, magasság élet-rajz, speciális fegyverek) adatai is.

Összesen nyolc szereplő közül választhatsz az elején, ehhez jön majd még pluszba négy a későbbiekben. Számomra egyikük sem volt túl szimpatikus, sőt én mindegyiküket visszataszító-nak találtam. Biztos nagy meló lehetett kiagyalni ezeket a figurákat, csak szerintem nem vagyunk egy hullámhosszon az alkotójukkal. Mindegy, ocsmányok.

Na, asszondja, hogy van a Challenge. Ez az egyszemélyes játék. Négy a gép által irányított versenyző ellen kell megküzdeni. Emberválasztás után jön egy gyakorlópálya, majd egyből a mélyvízbe dobának minket, de szó szerint. Az első négyes pályacsoportból ugyanis az egyik

vetkezik, hogy 32 szint van, plusz a bonuszok. Elvileg a bal első függőleges nyolcas sor jelképezi az Easy fokozatot, és jobbra nehezednek a pályák. De ez mondjuk teljesen változó, a négy közül valakinek az egyik fekszik, van, akinek a másik. Mindenesetre annyiból jó ez a fajta rendszer, hogy csak a nekünk legszimpatikusabbat kell teljesítenünk, hogy egy sorral feljebb kerüljünk.

Sajnos a program életeket számol, és ha valamelyik versenyben nem érjük el a megfelelő helyezést elveszítünk egyet. Alapban három élettel kezdünk, és igencsak emberpróbáló feladat ennyiből teljesíteni a nyolc pályát. A legnagyobb szopás meg az, ha mondjuk valami hülyeség miatt, mondjuk a hatodik sorban veszted el az összes életedet. Ez ellen csak egy valamit tudok tanácsolni, mentsetek sokat. Bár szerintem nem is kel olyan messzire menni, ahhoz hogy szívatós pályával találkozzatok. Rögtön az első négyesben is jó párszor el fogtok vérezni, és kajakra leizzadtok mire sikerül valami épkezláb eredményt felmutatni.

A szintek kegyetlen nehezek, mert a nyomvonal, amit követni kellene általában irreálisan keskeny. Persze ha egy kicsit is letérsz róla (az-

gyengébb képességű játékosnak is, mint én, legyen valami sikerélménye legalább az elején. És ne kelljen fél óra játék után a sarokba dobni az egészet. Amúgy ha sikerül függőlegesen telire végigvinnünk egy sort, különböző bonuszok válhatnak elérhetővé. Ha vízszintesen töltünk ki egy sort, legközelebb, ha játszunk, átugorhatjuk azokat. Szóval a játékban futni kell, meg futni kell, meg futni kell, meg néha ugrálni és mászni, szerencsére ez utóbbit a figuránk automatikusan elkezd. A pályák gyönyörűek és izonyatosan nehezek. Nagyon gyakori, hogy valamilyen asztal (kerti, ebédlő, író) tetején folyik a küzdelem, arról pedig nagyon könnyű leesni. A hajszálvékony "hidakról" pedig ne is beszéljünk, azokon még rengeteg gyakorlás után is csak szerencsével lehet átevíckélni. Amúgy minden részletesen ki van dolgozva, a konyhában a mikróban forog a pizza, vagy éppen odaégetjük az alfelünket, ha ráfutunk a meleg főzőlapra. Ezekre most nem is térek ki, mert akkor itt fogok megöregedni, mire befejezem. Sokkal poénosabb, mint a MM 3V, gyakran húzódik majd széles mosolyra a szánk, elég, ha csak arra a bonuszpályára gondolok, ahol a részek az asztalra dőlve alszanak.

## MICRO MANIACS



az rövidíteni szeretnél), a gép könyörtelenül lelt és visszarak az útra. Ezzel még értékes másodpercek vesznek oda. Sokszor nem is a saját hibából fogsz leléni, hanem az irányítás gyengéi miatt. Mert hogy a figurák "kifarolnak" a kanyarokban, meg amúgy is túl durván és túl nagyokat fordulnak, és ha már egyszer túlfordultál szinte lehetetlen visszakormányozni a szerencsétlen a megfelelő irányba, és menthetetlenül kiszállsz. Ezt pedig jó időbe telik mire megszokjuk. De minek vele ennyit szenvedni? Egyszerűen utálok az olyan játékokat, ahol 20-30 alkalommal is végig kell mennünk egy pályán, (szinte kívülről kell tudni) ahhoz hogy valami normálisabb eredményt el lehessen érni. Az izometrikus felülnézet miatt amúgy sem lehet rendesen belátni a pályákat, hogy legalább a szívatósabb részekre fel lehessen készülni. Jé most vettem észre, hogy ezek a hibák miatt utáltam a Micro Machines-t is. Ezzel csak azt akarom mondani, hogy lehetne egy kicsit játékosbarátabb is a program, hogy egy olyan

Mondom én, nem a grafikával van a baj, hanem a játszhatósággal.

Mindegyik embernek saját speciális támadása van, némelyik még egészen aranyos is. Ezeket aktiválni a pályák menti cuccok felszedésével lehet.

A Challenge-en kívül játszhatunk az idő ellen (Time Trial), és egymás ellen (Vs.). Ebben a módban, csak ketten állnak a rajthoz, és az a cél, hogy akkorát ráverjünk a másikra, hogy az lemaradjon a képernyőből. Ezért jár ugyanis a pont. A Vs Team-et akkor választjuk, ha négynél többen akarunk játszani, lehet egyébként nyolcan is, egy joy-on akár ketten is. Az optionsre most nem térek ki külön, mert minden magától értetődő. Mindenesetre én egy nagyon erős próbát ajánlok a vásárlás előtt.

CSIP M LEE

hogy már az elődje sem fogott meg igazán (Micro Machines 3V), hiába volt elájulva tőle mindenki.

egy kád szélén kanyarog, egy másikban pedig Jet Ski-re kell ülnünk. Egyébként a pályák egy 8x4-es táblázatba vannak rendezve. Ebből kö-



### MICRO MANIACS

CODEMASTERS

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZATHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENEBONA**  
**HANGULAT**

18 JÁTÉKOS  
 1 MEMÓRIABLOKK  
 ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)  
 MULTI TAP ADAPTER  
 ✓ SZÉP GRAFIKA, JÓ POÉNOK  
 ✗ GYENGE RÁNYÍTÁS, TÚL  
 NEHEZ KÖVETELMÉNY

# 78%



Szerintem mindenki elgondolkodott már azon, vajon milyen lenne, ha egyszer be szabadulna egy garázsba, ahol a világ legjobb és leggyorsabb autói közül választhatna egyet. Ha végre beülhetne egy igazi sportkocsiba és saját kezében és lábában érezhetné azt a sok-száz lóerőt, ami egy ilyen autósodát mozgat. A Need for Speed sorozat nagy sikere többek között abban rejlik, hogy sikerült ezt a (sokak szá-

Épp a Rally Masters kapcsán írtam le véleményemet az intrókról, melyeket jobban szeretek megírni, mint megvágva. Itt a intró csak egyike a három nagyon jól megkomponált videónak, ám közülük (magától értetődően) a legjobb. Pontosan a fent említett hangárban sétálunk Porsche tesztpilótaként és ő szemközéből csodálhatjuk meg a luxusautó rövid történelmét, tudását és azokat a feladatokat, melyeket a játék

dást, mert természetesen erre is gondoltak a készítőik.

Ha a Video Showcase pontot választjuk, nézhetjük meg a már fent említett 3 videót, ami az intrón kívül egy rövid összeállítás a Porsche történelméről és kis hangulatcsináló a Evolution mód-hoz, ami az első "hús-vér" versenyző pont a játékban. Amolyan Turismo rendszerben először meg kell ven-

Persze ügyesen ki vannak találva ezek a feladatok, megfelelő háttértörténetekkel, így néha még el is hisszük, hogy nem megszállottságból futunk neki újra meg újra mindennek, hanem fogadásból, vagy a Porsche hírnevének védelmében.

Persze a kocavezetőkre/kocajátékosokra is gon-

## SZÁGULDÁS, PORSCHE, SZERELEM - MÁR MEGINT!



mára) elérhetetlen álmot testközelbe hozni, olyan élethű módon, hogy mindenki heteket játszott már az első részekkel is és a folytatások mindig színvonaljavulást és látványvilágban is folyamatos előrelépést jelentettek. A Need For Speed 5: Porsche Unleashed méltó továbbvitele ennek a sorozatnak és azt kell, hogy mondjam az egyik legjobb, legszebb és legpontosabban kidolgozott program, amit valaha láttam. Tartalmilag és művészilag egyaránt a spiccen van nem beszélve a grafikáról, az ötletekről és a menürendszerrel, hogy csak a leglátványosabb és legfontosabb összetevőket említsen meg.

során kell véghezvinnünk. Külön felhívnam a figyelmet arra, hogy milyen remek rendezői vágásokkal van az egész film megszerkesztve, látszik rajta, hogy a pénzt, az időt nem nagyon sajnálták, amikor készült, és így természetesen megvan a hatása. Miután sikerült kigyönyörködnünk magunkat az intró nyújtotta örömeiben, a jó és stílusos főmenüben találhatjuk magunkat. Először talán vegyük



szemügyre az opciókat! Nem lep meg senkit, hogy amint az a luxusautóknál megszokott, a minden apró kényelmi paramétert beállíthatunk a kocsiban, a hangoktól a képernyőelosztásig, persze külön szót érdemel itt is a szélesvásznú kép és az irányító konfigurálása is. Egyszerűen itt mindenki bőven testre szabhatja a járgányt, ezzel is elkerülve a kényelmetlen vezetést, vagy a túlságosan érzékeny kormányzat kőszönhető túlkanyar-

nunk a járművet, ehhez azonban csak vajnyi kevés pénz áll rendelkezésünkre. Persze szegény ember vízzel főz, így ahogy ezt a GT világában már megszoktuk, csak egy régi, ám annál klasszikusabb kocsit vehetünk. A játékban egyébként ez a rész végigvezet minket a Porsche történelmén, mivel fel van bontva különböző korokra. Az elején a klasszikus korban kezdünk, és csak a kornak megfelelő kocsik, terepek és fizetések közül válogathatunk. Van természetesen saját garázsunk, ahol minden szükséges modifikációt megcsinálhatunk a járművön, ha véletlenül nekimennénk verseny alatt a falnak és megrogyanna szegény automobil. Ha a klasszikus korról végeztünk és minden versenyt sikeresen zártunk automatikusan tovább fogunk lépni a következő korba, ahol már a modernebb kocsik, modernebb követelményekkel várnak minket. Itt is GT-módra versenyezni kell és minél több pénzt nyerni, hogy majd jobb és szebb kocsikat vehessünk és győzthessünk.

A Factory Driver potról annyit érdemes tudni, hogy a tesztelés része a játéknak. Mi leszünk a Porsche tesztpilótája és különböző feladatokat kell megoldanunk, különböző távolságokat teljesítenünk természetesen megadott időlimiton belül.



dolnak a készítőik, nekik alkották meg a Quickraces pontot, ahol bizony sikerült egyesíteni a Driver, a Gran Turismo legjobb és legnehezebb feladatait, egy-két plusz csavarral, nehogy túl könnyűre sikerüljön a dolog. A Race a sima verseny. No comment. A Chase a kergelős, rendőrelöl menekülés hajsza, ami kicsit nehezebb, mint a Driver-ben, mert itt elég, hogy a pityke hozzánk érjen és "mehetünk vissza a balettbá ugrálni". A Capture a Flag módban az általunk meghatározott számú zászlót kell megszereznünk tetszőlegesen kiválasztott pályán természetesen olyan útvonalon, amilyenre gondoljuk, csak az ellenfélnek előbb.

Már mindjárt az írás végén vagyunk és még is említettem a grafikáját a játéknak. Remek! Nem találtam semmi kivételalót egyik pályán sem, pedig higgyék el nagyon kerestem. Még a sofőr feje is hátrafordul tolatás közben! Az, hogy látni, ahogy kormányozza a kocsit, már alapkövetelmény, ahogy a névre szóló rendszámtábla is. A kocsik irányíthatósága is élethű, a benne rejlő lóerőhadcseregek megfelelően van szimulálva. Persze ha külsőleg bármilyen bajunk lenne a kocsival, minden különösebb probléma nélkül átfesthetjük, vagy beszerezhetünk kiegészítőket hozzá.

Csak szuperlatívuszokban tudok imi a játékról, mivel sikerült sok jó és ötletes elképzelést összesűriteni egy olyan rendszerbe, olyan stílusban és legfőképp olyan játszhatósággal, hogy minden Porsche rajnognak egyszerűen el fog sülni a.....az agya. Ha csak egy autóversenyt szeretnétek megvenni idén nyáron, szerintem ezt érdemes, mert sok jó játék, sok jó tulajdonságát sikerült beleprogramozni mégsem lett túlságosan eklektikus vagy kezelhetetlen. Mint látványilag, mint tartalmilag olyan színvonalon mozog, amilyen színvonalon egy autóversenynek mozogni kell manapság.

Adam

**NEED FOR SPEED 5  
PORSCHE UNLEASHED**

**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENESONA  
HANGULAT**

**13 JÁTÉKOS  
13 MENÜLEVELES  
ANALÓG RÁNYÍTÓ**

**ELŐZETÉSI JÁTÉK  
X ADOKTÍV**

**95%**



**T**eszteltünk már idén rallyt? Ha jól emlékszem még nem nagyon, mert ugye a "Gyilkosok?" rovatunkban inkább aszfaltbetyár játékokat helyeztünk a nagytó alá, így némi felüdülést jelentett volna a Rally Masters, különösen az elmúlt hónap kétkerék áradata után. Nem lövöm már most a poént, de ne készüljétek valami felemelő leírásra, mivel nagyot csalódtam ebben a játékban, persze mentésére legyen mondván, hogy csak maga az irányítás a járművek mozgása használhatatlan, a körítés és a menürendszer nem annyira rossz. Persze megint előrerohantam, úgyhogy kezdjük szépen az intrónál és onnan haladjunk sorjában.

Az intrónál semmi probléma nincs, persze lassacskán kezd felmerülni benne a kérdés: mit ér egy olyan intró, ami gyakorlatilag teljesen a versenyekből összevágott képekből készült. A Martin úgyis mindig rája a fülemet, hogy legyek szigorúbb, hát nesze nektek! Ahhoz szerintem sok tudás kell, hogy összevágjunk egy párperces kis egyveleget a leglátványosabb farolásokból és repülésekből. Ha valaki éveken át játszik ezekkel, lassan rájöhet, hogy ebben az esetben a tuti recept így néz ki: végy 4 perc különböző rally videót, majd vágd össze és körítsd némi heavy metálal! Tuti hangulat, tuti siker. Persze ha már játéknál vagyunk és nem oktatófilmnél, akkor miért ne lehetne egy kicsit grafikálni programozni, egy-két remek úsztatást megcsinálni. Erre egyébként remek példa lesz az EURO2000 intrója, amiről még nem tudok PSX-es megjelenési dátumot, de a PC-s intró szó szerint lélegzetelállító. Szóval, visszatérve a játékhoz, ha ridegen megnéztük az intrót a főmenüben mindenféle szokásos pontok közül válogathatunk, persze

zebbnél nehezebb pályákon, korlátsikkal elválasztva ellenfelünktől. A Singleplay megszokott rally-verseny időmérési rendszerben és a már jól ismert opciókkal dúsítva, mint pl. bajnokság, egy futam vagy verseny az óra ellen.

Ha a ROC Drivers pontot választjuk, behozhatjuk minden mentális lemaradásunkat a rally kultúrából, mivel a jelenlegi versenyzőkről nézgethetünk és hallgathatunk meg egy rövid bemutatót. Nem rossz ötlet, különösen azoknak, akik élnek-halnak az ilyen rallyjátékokért. Mindenképp érdemes pár ismertetőbe belehallgatni, akadnak érdekes és tanulságos dolgok bennük. Egyébként tartalmilag nagyon jól ki van dolgozva a játék, rengeteg helyen nézhetünk meg adatokat a különböző pályákról és minden nagyobb verseny előtt elmondja egy kommentátor pár szóban a legfontosabb dolgokat összecsá-

felépítésű menürendszert és ennek a követelménynek tökéletesen megfelelt ez a játék. Kocsiarszenál szempontjából sincs semmi szarvashiba a játékban, minden aktuális versenyautó megtalálható a választható kocsik palettáján, így minden szurkoló megtalálja saját kedvencét. Érdekes ötlet, hogy nem külön menüpont vezet a kocsi beállításához, hanem akarunk ellenére a verseny előtt mindenképp meg kell néznünk a gép által ajánlott "setup"-okat, amiken persze változtathatunk kedvünk és tudásunk szerint. Itt a GEARBOX RATIO-t ajánlanám azoknak, akik nem biztosak a centiméter pontos vezetésükben és úgy gondolják, sokszor bizony kisodródhatnak majd és akkor az egyenesekben kell majd be-

ző részinformáció kiírásokra értem. Maga az autó irányíthatósága még megszokható, sőt egészen élethű, amit a hangokról is elmondhatunk nagyjából. Az ellenfelek mozgása majdhogynem hibátlan, így nehéz őket megverni, de nem lehetetlen. Ami viszont nekem nagyon nem tetszik az a grafika. Ronda, kockás, átláthatatlan és nehéz különösen gyorsabb pályáknál. Mire észrevettem, hogy előttem nem a beborult ég, hanem egy kanyar van, már repültem is ki a pályáról. Érdekeség még, hogy ha megállítjuk a versenyt a START gombbal, a képernyőn a kocsi sebességváltása nem áll le. A kimerített kocsi kipufogója ugyanúgy köpi a tűzcsövet, mint menet közben. Lusla programozók!

GYENGE MŰVÉSI VÁLOGATÁS?



Egyébként a kocsikon nem nagyon olvasható el semmi és az emberek is igencsak rondák, mindvégig. A belső kameraállást egyszerűen nem értem! Miért van a kép bal oldala kitolva, amikor egy árva tükör sincs sehol a kocsin kívül. Ha lenne ott egy visszapillantó tükör, legalább értelme lenne ennek a hülye kompozíciónak, de így?!? A többi kameraállást sem tudom nagyon isteníteni, mert a szokásos "szériahibák" itt is fellelhetők. Példának oká-



hozni némi lemaradást (persze rallyban annyi tiszta egyenes van, mint zsirafon kör). Itt a High Speed verzióval határozottabban fog a kocsi kigyorsítani, jobban kihúzatja majd a motort, ezzel is adva a löserőknek.

És akkor elérkezünk a versenyhez, ahol bizony van pár olyan probléma, ami igencsak hazavághatja a játszhatóságot és a kedvünket is versenyenként. Ez első a feliratok olvashatatlansága helyenként. Ha olyan színnel lettek írva a betűk, ami nagyon elüt a háttértől, egyszerűen nem lehet őket elolvasni. Ez persze a különbö-

ért a belső nézetnél (kormánykerék nélkül) olyan az egész, mintha a földön hasalva vezetnénk a kocsi orrában. Lehet, hogy izgalmas lenne, de számomra ez irányíthatatlanná teszi a játékot. Persze lehet, hogy ezt is meg lehet szokni, de nekem sikerült két hét alatt sem... sajnos.

Egyszóval a játék első fele még elmegy, de aki megszokta a V-rally-t vagy a C.M. Rally-t, az bizony hamar a polcra teszi a játékot, vagy fali órát csinál belőle, mert ezzel sokkal több baj és bosszúság van, mint kollégáival.

Adam

a kötelező sajátos menüpontok mellett. Ilyen például a Race Of Champions, melyben amolyan egy az egy ellen versenghetünk kiesési rendszerben természetesen párbajszerűen, nehe-

pásunk aktuális helyszínéről. A navigálás sem nehéz, eltévedni szinte nem lehet, persze ez megint nézőpont kérdése, ki mit szeret. Én jobban kedvelem az egyszerűen átlátható, de részletes

helyenként. Ez első a feliratok olvashatatlansága helyenként. Ha olyan színnel lettek írva a betűk, ami nagyon elüt a háttértől, egyszerűen nem lehet őket elolvasni. Ez persze a különbö-





Körülbelül kétezreszer elmeséltem már azt a sztorit, hogy mennyire szeretjük és nyomtuk annak idején B. Gabi barátommal a Streets of Rage sorozatot MegaDrive-on. Azóta nem túl sokszor volt ahhoz hasonló élményben résznünk PS-ön, eltekintve egy-két japán NTSC anyagtól, na, meg a fantasztikus Fighting Force-tól. (A közel — annyira fantasztikus Fighting Force 2-rol most ne beszéljünk.)

## AZ UTCA HARCOSAI

Nagy várakozással tekintettem tehát a Gekido című



## URBAN FIGHTERS

Ez a mód takarja a Gekido klasszikus, "haladós" verzióját. Négy szereplő közül választhatunk, de van még kettő, egyelőre rejtett is. A kézikönyv szerint állítólag 9 különböző karakter van a játékban, de ahhoz már túl lusta voltam, hogy őket mind előhozzam.

sokfajta is van belőlük. Szinte mindig csoportban, elég okosan támadnak, és gyakran használnak különböző fegyvereket is. Ezeket persze el tudjuk venni tőlük, és amíg le nem vernek, bőszen használhatjuk is őket. Sok a földön heverő felvehető dolog is, mint például a ládák és hordók, melyeket izomból ellenfeleink fejéhez vágathatunk. Nem kis meglepetést okozott nekem, hogy a kamera mennyire profi módon követi az akciót. Egyfolytában közelről zoomol, és folyamatosan moccog, forog is – szinte minden lépésnél egy kicsit más szemszögből mutatja az "ekszót".

A pályák előtt egy térképen láthatjuk, hogy hol fogunk küzdeni. Összesen ha

fi, nagyon-nagyon jók a hangok (eső, villámlás, kutyaugatás, robbanások) és a zenék is. Azt hiszem megkockáztatom a kijelentést, hogy a GEKIDO a PS történelem három legjobb haladós-verekedős játékának egyike. (Szívem szerint még az első kettőbe is



verekedős játék irányába. Túl sokat mondjuk hallottam róla, egyszer, még jóval a megjelenése előtt véletlenül megtaláltam a honlapját az Interneten – megfogott a sok manga-szerű karakter – utána meg csak vártam, hogy végre megérkezzen.

A Gekidot az Infogrames adta ki, ami meglepő, hiszen mostanában minden játékot ők adnak ki – kis túlzással. A programot egy számomra ismeretlen brigád, a N.A.P.S TEAM készítette – le a kalappal előttük, mert a Gekidoba mindent beleraktak, amit egy ilyen játéktól elvárhat az ember.

Tulajdonképpen egy 3D-s verekedős cuccról van szó, tartalmilag nem korszakalkotó a játék. Vagy várjunk csak, miket beszéllek... A Gekido nem csak egyszerűen "haladós" verekedős stuff, mert van benne egy olyan opció, ahol arénában, azaz a szokásos "Tekkenes" verekedős módban tudunk bunyózni. Az erősen képregényes grafika és cselekmény miatt úgy tudnám jellemezni a játékot, mintha egy interaktív verekedős képregénnyel lenne dolgunk.

Mindezeknél sokkal jelentősebb viszont a Gekido "külsője". Komolyan mondom, szinte hihetetlen, de annyira kellemes grafikájú 3D-s játékot régen láttam, és ami a lényeg, a játszhatóság is tökéletes. Nincsenek benne programozási hibák és nagyon meglepő rajta, hogy a programozók igyekeztek a lehető legjobban kifényezni a játékot. Szavamra, sikerült nekik! Ja, hát a lényeget majdnem elfelejtettem: a Gekidot egyszerre NÉGYEN is lehet nyomni Multi-processor adapterrel, ami elég ritkaság ahhoz képest, hogy mekkora királyság!

Az intró igen bika. Pergő, látványos, bemutatja, ahogy főhőseink különböző helyzetekben bucin vernek mindenféle rosszfiúkat. Érdekes, hogy nem a megszokott CG animációval készült, mert a karakterek (meg minden más) 3D-sek ugyan, de képregény stílusban vannak megrajzolva. Azt hiszem, ilyet még nem láttam PS-ön. Kicsit a Fear Effecthez hasonlítható.

## KEZELÉS, MEG A TÖBBI...

Kezdés után érdemes beugrani az Options menübe. Itt sok más dolog mellett megvizsgálhatjuk a gombkiosztást, ami a szokásosnál kissé összetettebb (ami baj).

**Háromszög** – Erős ütés  
**LR** – Speciális támadás  
**X** – Rúgás  
**Négyzet** – Normál ütés  
**□** – Rálás egy ellenfélre  
**L1** – Ugrás  
**L2** – Lehajolás / Tárgyfelvétel  
Ugyanitt lehet a vért is ki/be-



A legtöbb pálya természetesen balról-jobbra scrolloz, ahogy azt már megszokhattuk. Minden helyszín elején rövid játékgrafikával készült jelenet láthatunk – ezek tényleg nagyon igényesek – de ilyen kisebb átvezető intermezzókat később a pályák közben is jócskán mutogat a program. Pofás a dolog, és jólesik néha a sok kontrollor masszírozás közben az a pár másodperc pihenő. Sőt, ettől még inkább képregényszerű az érzés – olyan, mintha mi is aktív résztvevői lennénk egy izgalmas történetnek. A figurák elég nagyok, és teljesen tökéletes a grafikájuk! A háttér már jelentősen pixelesebb, de hát egy ilyen játék esetében ennél többet nem könnyű kihozni a PS-ből. Az utcák tele vannak szétverhető dolgokkal – kocsi, ital-automaták, ládák és tucatnyi más dolog várja, hogy a márázkodás közben püföljük egy kicsit "őket" is. Megsemmisítésük után általában energia- és pontszámnövelő cuccokat találhatunk.

Az ellenfelek szintén nagyon jól néznek ki és elég

jól emlékszem 7 helyszín van és kábé 17 küldetés van a játékban, de erre már nem vennék mérget, mert majdnem egy egész estét rászántunk a haverral, mire a játékot végignyomtuk. Nem volt egyszerű feladat, a végére bedurrantak az ujjaim.

## ARENA BATTLE

Ez a "rendes" verekedős mód. Kicsit olyan Thrill Killes meg Wu Tangos, csak jobban kidolgozva. 1-4 játékos nyomhatja egymás ellen egy kiválasztott helyszínen. Ha csak egyedül vagyunk, az a baj, hiszen a másik 1-3 player vezérlését a gép kezébe adhatjuk. Kezdetben 4 aréna áll rendelkezésünkre, de később még megnyithatunk 5 másikat.

Bunyó közben ugyanúgy igénybe vehetjük a szanaszét heverő fegyvereket és tárgyakat, mint a játék "haladós" verziójában. Nagyon tetszett az is, hogy egyik-másik arénában szinteltolások vannak, azaz fel tudunk ugrani emelvényekre, meg hasonló nyálkáságok.

## ÉRTÉKELÉS

Bizonyára sok mindent elfelejtettem elmondani a Gekidoval kapcsolatban, de hát egy verekedős játék nem az a téma, amiről oldalakon keresztül kéne értekezni. A játék grafikája szerintem teljesen kiakasztó (pozitív értelemben) a tökéletesen kidolgozott nagyméretű karaktereivel, a változatos helyszíneivel és a kis filmjeivel. A kamerakezelés eszeveszett pro-

betenném, de ez már egy kicsit merész gondolat! Tudjátok mi a egyetlen baj? Egy ilyenféle verekedős játékkal játszok évekig az ember...

Martin

### GEKIDO

INFOGRAMES

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENESONA  
HANGULAT

18 JÁTEKOS  
1 HETÉNYESEN  
ANALÓG RÁNYÍTÓ ÉS SHOCKI  
MULTI TAP JÁTEK

✓ AZ EGYIK LEGJOBB  
VEREKEDŐS JÁTÉK  
× HIÁBA SZERETNÉM,  
NEM TÖBB ANNAL

90%



### IRÁNY A FRONTVONAL!

Azt már megszokhattuk a Square-től, hogy ritkán kerül ki valami project a kezükből, de akkor az nagyon minőségi munka. Nos, ezúttal ebben ■ formában ez nem teljesen igaz, mert a Front Mission 3 nem minden részletében tükröz minőségi munkát. Sajnos most csalódnom kellett a Squaresoft-ban. Annak ellenére, hogy sok mindent belenyomtak a fiúk a játékba, megpróbálták a stílust – ami egyébként igen egyedi – a lehető legjátszhatóbbá tenni. Ha most hasonlítanom kellene ■ játékot, azt mondanám, hogy az UFO és a Mechwarrior keveréke. Az igazság az, hogy a Front Mission sorozaton kívül nem nagyon láttam hasonló jellegű próbálkozásokat a mai modern konzolokon. Nem mondanám, hogy ez a legjátszhatóbb stílus a gépünkre, de mióta már mindenkinek analóg irányítója van, észrevehetjük, hogy a legextrémebb stílusok kerülnek átíratra (szimulátorok, stratégiák). A Front Mission 3 egy körökre osztott, akció, stratégia és kalandjáték keverék. A játékmenet felépítése tényleg elég sokoldalú, de ez néha már a káoszérzéshez vezet, főleg az olyan játékosok esetében, akik hozzászoktak az egysíkú, "mindig ugyan azt csinálom" programokhoz. A játék alapja egy beszélgető képernyő, ahonnan elérhetjük az aktuális szobában tartózkodó embereket, kimehetünk a következő képernyőre, vagy menthetünk/tölthetünk. Itt található továbbá egy mindig nálunk lévő terminál, amin át az Internetre is felléphetünk (persze csak poénból). Elolvashatjuk a nekünk címzett e-mailokat és még web böngésző programot is futtathatunk rajta. Mivel már a jövőben járunk az Internet természetesen 3 dimenziós, ami szerintem egy kicsit elrontja a valósághű élményt. Ugy lett volna igazán poén, ha úgy nézne ki minden, mint egy igazi, mai programban. Az Interneten természetesen csak a játék közben szerzett címeket nézhetjük meg, mint például a japán kormány hivatalos oldala, vagy az Okinawa város katonai részlegének információs site-ja. A beszélgető képernyőről akkor léphetünk tovább, ha olyan helyzetbe kerülünk, hogy harcolnunk kell. Például eljutunk egy titkos helyre, ahol valami titkos dolog történik és valami titkos módon, egy titkos ügynök megtámad minket, titkos harci járművével. Ekkor a játékmező átalakul egy 3 dimenziós tereppé. Fontos tudnunk, hogy mi egy kis lényegtelen teszt-pilótája vagyunk egy hadiüzemnek és ■ feladatunk a harci gépek kipróbálása az eladás előtt. Itt jött el az ideje, hogy elmeséljem a sztorit.

### JAPÁN VILÁGURALOMRA TÖR

A közeli jövőben járunk, egy amerikai kutatóbázison, Alaszkában. A bázison mindenféle kísérletek folynak, eredeti orosz beszédet is hallhatunk, mikor megtámadják ■ bázist, és porig rombolnak mindent. A támadók kiléte egyelőre ismeretlen. Vált a kép és egy modern, emberek által kreált vízi városban találjuk magunkat. Ez az Okinawa Ocean City, a földön lévő legnagyobb mesterséges sziget, természetesen japánban található. Itt lakunk mi is, és egy hadipari cégnél dol-

gozunk. Ez a város teljesen sokoldalú, hiszen a modern ember számára lett kialakítva. Találunk szórakozóhelyeket, munkahelyet dögivel, kikötőket, biztonságtechnikai-védelmi rendszereket, egyszóval mindent. Itt él családjunk is, illetve egyetlen hűgünk, Alisa. Ő egy nagyon szerencsétlen kislány, próbára tette a sors. De mióta munkát talált, kiheverte a szüleinek halálát és egészen felépült. Igen ám, de a cég, ahol dolgozunk, úgyneve-

meg a bázist és bezáródnak ■ biztonsági kapuk. Mi rögtön a wanzer-be pattanunk és elindulunk felderíteni a terepet. Mindenhol védelmi ágyúk vannak elhelyezve, melyekkel igencsak meggyűlik a bajunk. Miután elintéztük a problémát, megjelennek a biztonsági őrök és kitéssékelnek minket a bázisról. Csakhogy nekünk eszünkbe jut, hogy Alisa éppen abban a raktárban kapott munkát, amelyik felrobbant. Hoppá, itt a gond, valahogy

ért vásárolja zsákszámba a rengeteg wanzer-t. Valójában egy háború készülődik Amerika ellen! Ebben pedig mi nagyon nem akarunk részt venni, ezért mindent meg kell tennünk annak érdekében, hogy megakadályozzuk a terveket. Ugyebár adva van ■ kezünkben három épp tesztelés alatt álló prototípus gépezet, mellyel elindulunk világ megmentéséért. Szerzünk barátokat, akik majd a többi gépet irányítják

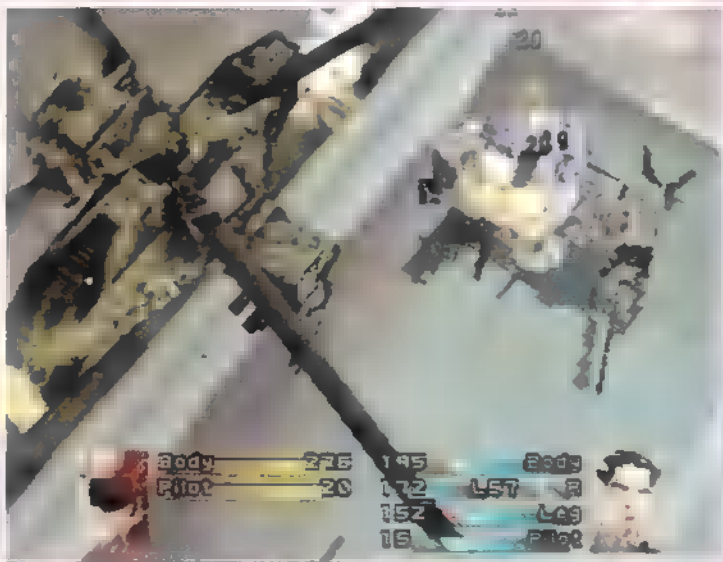
# front mission 3

VÉGRE ELJUTOTT HOZZÁNK IS!

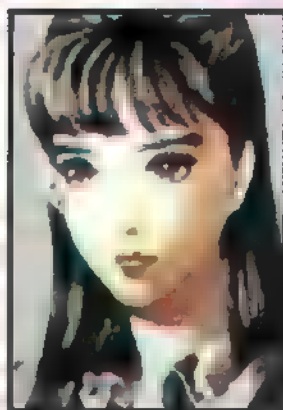
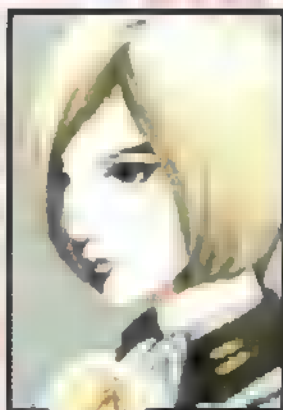
zett wanzereket gyárt, melyeket a japán kormány vásárol meg, látszólag az ország védelme céljából. Mi egész eddig ebben a tudatban élünk, és segítettük ■ cég munkáját. Egy nap, mikor szállítmányt viszunk egy hangártelepre, jó barátunk Ryogo tárosságában, furcsa dolog történik. Egy szörnyű robbanás rázza

vissza kell jutnunk a bázisra, hogy megtudjuk mi történt ott és egyáltalán él-e még Alisa. Egy kis trükkkel átverjük a portásokat és bejutunk. Igen ám, de Alisa helyett egészen más dologra bukkanunk. Rájövünk, miért rúgtak ki minket olyan gyorsan a telepről, mit titkolnak el előlünk. Kiderül, hogy ■ japán kormány mi-

és kicsiny csapatunk máris ütőképes lesz. Így kezdődik el a történet, melynek további alakulásáért ezentúl már csak mi felelünk. Az ■ benyomásom volt a játék alatt, hogy a történeteket valamilyen szinten mi irányítjuk. Sokszor kerülünk válaszút elé és ilyenkor ■ mi döntésünkön múlik a világ sorsa.







kitérnék bővebben, hiszen jócskán megvan-  
nak ■ sajátosságai.  
(Azért ha meg-  
nézitek a képeket  
láthatjátok, hogy  
Tibi kissé szőrös  
szívű volt - nekem  
■ FM3 grafikája  
igenis tetszik!  
Martin)

### A WANZER IRÁNYÍTÁSA

Ha jól emlékszem, Martin kifejezetten meg is kért, hogy bővebben szóljak a kezelé-  
ről, mert nem éppen gyerekjáték. Az egész  
harc felépítése kísértetiesen hasonlít a He-  
roes of Might & Magic és a jó öreg UFO  
párosára. Mind a két játékból vettek át bő-  
ven ötleteket és leginkább egy Sci-fi, fan-  
tasy stílus kerekedett ki belőle. A wanzere-  
inket ugyan úgy fejleszthetjük, mint a fan-

nyes. Ez nagyon pozitív számunkra, mert  
így fedezékeket is kereshetünk a gép tá-  
madásai ellen. Azt persze tudnunk kell, hogy  
melyik emberének milyen fegyverei van-  
nak, hiszen egy célkövetős rakéta ellen hiá-  
ba bújunk el. Egy körben léphetünk az  
összes emberünkkel, aztán következik ■  
gép és ő is lép az összes robotjával. Min-  
den harcosunknak két fegyvere van, minkét  
kezüben tart egyet. Támadás előtt kivá-  
laszthatjuk ■ Négyzettel, hogy melyikkel ki-  
vánunk löni vagy ütni. Ezek hatótávolsága  
általában teljes mértékben eltér egymástól.  
A hupikék négyzetek jelzik a mozgásterün-  
ket és az aransárga lapok pedig a lő-  
távolságunkat. A kamerát forgatni tudjuk az  
L1 és R1 gombokkal. Minden lépés után lö-  
hetünk is egyet, tehát így egy emberrel két-  
szer léphetünk (nem úgy, mint a Heroes-  
ban). Az X-szel hozhatjuk be a választó-  
menüt, ahol léphetünk, támadhatunk, ener-  
gia és statisztikai adatokat kérhetünk a  
harcosokról, elmenekülhetünk vagy átad-  
hatjuk a lépést.

reklámfilm és gyorsan a Start-ra nyom-  
tam. Meglepetésemre egy újabb film kö-  
szöntött, de ezúttal a játék történetét me-  
séli el. Rég nem láttam ilyen igényes ki-  
dolgozású intrófilmet. Sajnos a játék gra-  
fikai kidolgozása messze elmarad az  
előbb említett filmnél. A beszélgetős ré-  
szeknél legtöbbször rajzolt hátterekkel ta-  
lálkozhatunk, míg ■ 3 dimenziós pályá-  
kon az izometrikus megjelenítést használ-  
ták. Ez az ■ része a játéknak, ahol legin-  
kább látszik a kidolgozás hiánya. Sehol  
sem tűnik fel semmiféle elmosás, és a pi-  
xelek rettentően látszanak. Engem kifeje-  
zetten zavart ■ grafika hanyagsága játék  
közben. És nemcsak a pixelességgel vol-  
tak gondok, hanem ■ gyenge zoomolá-  
sok és kamerakezelés is bosszantott. A  
kamera sokszor belecsúszik a falba, az



A betöltés után megszeppenve néztem  
hogy semmiféle intró filmet nem kö-  
szöntött. De szerencsére a ledöbbenésem  
eltartott vagy 20 másodpercig (én már  
csak ilyen lassú vagyok), és elkezdődött  
egy videó válogatás a legjobb bejátszá-  
sokból. Na, mondom végre történik vala-  
mi. Megnéztem ezt a kis öntömjező

objektumok sem illeszkednek megfelelően.  
Emellé társul továbbá az igencsak gyen-  
ge zenei aláfestés, ami amellet, hogy  
monoton, ráadásul megállás nélkül is  
szól. Egy idő után ez már a játékos  
agyára megy, vagy a rosszabbik esetben  
elálmosít. Ami viszont a legfontosabb, az  
a kezelés és ■ játék harci felépítése. Erre



tasy játékokban a harcosainkat. Minden si-  
keres ütés után pontokat kapunk, melyek-  
ből egy idő után összegyűlik annyi, hogy  
feljebb léphetünk egy szintet. Fejleszthetjük  
ügyességünket, fegyvereink hatótávolságát,  
lépéseink számát egy körben, stb. Szóval  
lesz mivel foglalatzkodni játék közben. A  
későbbi részeknél több gépet irányítunk  
egyszerre, mert a hozzánk csatlakozott ha-  
verok robotjait is mi mozgatjuk a csatáte-  
ren. Itt kezdődik el a dolog stratégiai része,  
mert amikor már a gép is négy-öt wanzere-  
rel támad, már igencsak meg kell gondol-  
nunk, hogy melyik emberünkkel hova és  
hányat lépünk. A terepek kialakítása elég  
gő változatos, ami a domborzatra is érvé-

A küzdelem eléggé látványosan zajlik,  
de sajnos az összhatás még így sem a  
legjobb. Ezért azt kell, hogy mondjam  
nem nagy durranás a program, inkább  
csak egy jó középest adnék neki. Legjob-  
ban a borzasztó zene veszi el ■ játékos  
kedvét a harctól. Talán ha egy kicsit igé-  
nyesebben kidolgozták volna a részlete-  
ket, egy egész jó játékkal állnánk szem-  
ben.

Endrédi Tibor



**FRONT MISSION 3**

SQUARESOFT

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEMÉRTÉK  
HANGULAT

1 JÁTEKOS

ANALÓG IRÁNYÍTÓ DUAL SHOCK

✓ ÉRDEKES STÍLUS KAVALKÁD  
ÉS A SZTORI SEM RÖSSZ  
X NEM TULYOK ALKALMAZ A GRAFI-  
KA ÉS A HANG IS JÓ

**83%**



**H**ja, mikor jártam én utoljára vidámparkban (...asszem jó két hete...)! Persze amikor az ember nekirugaszkodik egy romantikus délutánnak a költségek mellett abba sem gondol bele, hogy milyen komoly és összehozott csapatnak kell (vagy kéne) irányítani egy ilyen parkot ahhoz, hogy az

Egy vidámparkba viszonylag kevés komolyság szorult, így az intrót sem kell nagyon komolyan venni. A történet inkább a hangulatot próbálja "megbizsergetni" bennünk, így kis sé idétlen és bohókás. Amikor neki kezdünk a játéknak két alaplehetőség áll előttünk. Választhatjuk a Practice-módot, ahol mindenféle anyagi kötöttség nélkül építhetjük fel a vidámparkot anélkül, hogy bármire is komolyabb energiát kéne fordítani, a felépíté-

ugyanis, aki először egy viszonylag elhanyagolt földet vett Los Angeles külvárosában és felépítette ■ első Disneyland-et. Amikor eléggé sikeres volt már, megvette Orlandóban a legjobban lepatant, ám sokkal nagyobb kukoricaföldet és felépítette a jó 8-szor nagyobb DisneyWorld-öt, majd a két park együttes bevételeiből elkezdett mindenféle parkokat építeni a világ többi részén. Megszületett Tokyo Disneyland majd a Disneyland Paris is. Persze ha valaki azt gondolja, hogy egy park felépítése és üzemeltetése csak téglát, munkásokat és pénz igényel, az téved.

már jól megszokott kétajtós szekrény szerepet töltik be a játékban és ■ közbiztonság javításához kellene. A szerelők a lepattant dolgokat fogják helyrehozni és karbantartani. A takarítók szedik a szemetet, míg a kutatók egész nap a fejüket törlik, hogy valami új hintát, hullámvasutat, látványosságot tudjanak prezentálni a mindig attrakcióéhes közönségnek. Az előadók amolyan járkáló bohócok, akik minden kisgyereket elkapnak, megmosolyogtatnak és gondoskodnak róla, hogy megfelelő hangulatban maradjanak egész nap. Ha kiválasztottuk, hogy melyik csoport-



emberkék semmit ne sejtessenek abból, ha esetleg ■ hullámvasút fékjei éppen ■ szétrohadás határán vannak. Már lassan 15 éve nyomom a számítógépes játékokat, de valahogy mindig kimaradt az életemből a vidámpark építős csoport. Sokat hallottam róluk, de mégsem jutottak el hozzám, talán azért, mert nem kifejezett erősségem az ilyen típusú játékok kifélézése, bár a Sim City-re én is rá voltam kattantva, mint mindenki más. Aztán hirtelen azt veszem észre, hogy az e-havi tesztelendő játékok között ott van egy Theme Park World-nevű is, amiről egy irányítási leírást kell komponálnom két oldalra. Nosza, több sem kellett nekem, elkezdtem játszani vele, mint a disznó és azt kell mondanom, hogy két héttel később határozottan kötödni kezdtem a dologhoz, sőt mi több, elkövetjük az idióta egyetemista barátaimmal azt a neveléses dolgot többször is, hogy az épp aktuális Európa-bajnokság előtti szabad óráinkban vidámparkot építünk orrvérzésig. A játék pontosan ezért jó, mert a magam féle "tapasztalatlan" építkezőknek is könnyen megtanítja az játékmenet legalapvetőbb feladatait és innen kezdve borzasztóan könnyű átlátni az első ránézésre bonyolult dolgokat.

sen és a karbantartáson kívül persze.

A másik rész a rendes játék, ahol teljesen a kezünkbe kell venni ■ park irányítását és gyakorlatilag a semmiből kell összeraknunk egy olyan játékbirodalmat, körhíntákkal és attrakciókkal, amely elég pénzt kereshet majd nekünk ahhoz, hogy továbbléphessünk egy újabb, jobb helyszínre és ott nekiláthassunk egy egészen új parknak. Valahogy úgy kell egyébként a játékban gazdálkodni a parkokkal, mint annak idején Walt Disney tette. Ő volt

## A JÁTÉK MENETE, IRÁNYÍTÁSA

Elsősorban érdemes megvenni a személyzet legfontosabb tagjait. Őket a HIRE pontban találjuk meg és 5 csoportra vannak felosztva. Vannak örök, szerelők, takarítók, kutatók és előadók. Az örök természetesen a

ból szeretnénk be- vásárolni, szemügyre vehetjük az általuk kért bér összegét és ami ennél sokkal fontosabb: megnézhetjük, hogy mennyire van kedvük a munkához. Ez a Motivation csík jelzi. Itt érdemes odafigyelni ennek az értékére, mert ha olyan embert veszünk, akinek alig van kedve dolgozni, gyakorlatilag csak lézengeni fog a parkban és semmi hasznát nem vesszük. Egyébként a lassan elfáradó munkásokat fel lehet idővel frissíteni, sőt ■ jobbakat érdemes tovább képezni, mert a legnagyobb közbiztonságot csak jó testőrökkel és szerelőkkel lehet elérni, ehhez viszont a játék alapbeállításai nem elegendek.

Amikor megvan pár dolgozónk mindenképp neki kell látnunk az építkezésnek. Építhetünk hintákat (rides), versenypályákat (track rides), hullámvasutat (roller coaster), üzleteket (shops), látványosságokat (sidehows) és parki tartozékokat (features). Menjünk szépen sorjában. A hinták közül az elején csak kettőt építhetünk meg. Az egyik egy körbe-körbe pörgős, csónakokat lóbáló majom, a másik egy amolyan klasszikus körhinta. Ha elhatározzuk, hogy megépítjük őket, a legfontosabb a Purchase Cost-ot szemügyre venni, ennyibe kerül ugyanis a hinta majd nekünk. Az Excitement





az izgalmasságát jelzi a hintának, míg ■ Reliability ■ megbízhatóság jelzőcsíkja. Utóbbi azért fontos, mert ha ■ visszaesik egy-két baleset után, már senki nem fog felülni ■ hintára, így abban a pillanatban, hogy észrevevessük a visszaesést, rögtön vennünk kell egy szerelőt és odaküldeni, minél előbb. Akármilyen hintát, vagy látványosságot építünk, mindenképp kell hozzá építenünk egy kijáratot és egy bejáratot. Ha elfogadtok egy tanácsot, a bejáratok legyenek hosszúak és kacskaringósak, mert eljön az idő, amikor rengetegen fogják meglátogatni a parkot és akkor bizony a hatalmas sorok el fogják venni az emberek kedvét a körhintázástól, ám ha egy kanyargós bejáratot építetek nem tűnik fel nekik a tömeg, így szívesebben beállnak a sor végére. A kijáratnál nem kell ilyen szempontokat figyelembe venni, sokkal inkább arra ügyeljétek, hogy a lehető legkönnyebben visszaérjenek a vendégek a központi utakra a parkban.

Visszatérve a hintához, amikor elkészült és üzemel, folyamatosan figyelni kell és a lehető legsűrűbben tel kell javítani, sőt az eredeti állapotához képest jobbra kell tenni. Ezt úgy tehetjük meg, hogy rámegyünk a képernyőn a kívánt hintára és megnyomjuk a Kört. Ekkor három alappont ugrik elő nekünk, a Details, ami a részleteket, az Options, ami az egyszerű beállításokat és az Upgrades, ami a feljavításokat jelenti. Az elsőben a forgássebesség mellett a kapacitást és egy menet időtartamát szabhatjuk meg, míg a másodikban fontosabb változásokat építhetünk a gépekhez, a harmadikban pedig egyszerűen a már fent említett feljavításokat ejthetjük meg. Ezek a pontok egyébként minden attrakciónál sajátosan vannak megadva, így nem tudom és nem is akarom mindet leírni. Evidens, hogy egy csónakos túránál majd nem lehet a 360 fokos fordulatokat beállítani, állítani, ugyanígy a hullámvasutat sem tudjuk majd gyorsabb pörgésre bírni. Visszatérve az építhető dolgokhoz körülbelül ugyanez érvényes a Track Rides-ra, és a Roller Coasterek-re. Nem szabad ám eszeveszetten felgyorsítani mindent, pusztán annak a reményében, hogy ettől többen ülnek fel rá, vagy jobban fogják élvezni a vendégek a dolgot, mert bizony könnyen elre-

pülhet pár kissrác a kanyarban és akkor aztán jóéjszakát.

Térjünk most át az üzletekre. Kezdetekben kétfajta táplálkozó alkalmatosságot tudunk kreálni magunknak: az italboltot (drinks) és a büfét (fries). Számomra a játék talán legjobb és legélethűbb marketingrésze itt van a különböző ételbároknál. Itt ugyanis olyan dolgokat adhatunk meg, ami döntően befolyásolja a többi üzlet bevételét és a vendégek fogyasztását. Először is természetesen meg kell adnunk a kaja árát, de ezen felül a krumplin lévő só mennyiségét is! Ha viszont jó sós ■ krumpli és mindenki bezabálja sokkal szomjasabbak lesznek, többet fognak inni és természetesen ezzel is javítjuk az italbárok forgalmát. Vigyázni kell egyébként az étel minőségére is, mert ha túlságosan elszózzuk, bizony nem fognak enni az érzékeny gyomrú vendégek és ezt az élményüket megosztják társaikkal is. Ha viszont sikerül őket elküldeni inni, ott is megmahinálhatjuk a piákat csak ott nem a só mennyiségét kell befolyásolnunk, hanem a jégkockák számát. Jó nem? Persze könnyen lehet, hogy csak én nekem tetszik ez ilyen gyermeketeg lelkesedéssel, de nem erről kell, hogy szóljon egy vidámpark szimulációs játék?

Térjünk át a látványosságokhoz. Ezek szórakoztató dolgok, ahol a vendégek elhagyhatnak egy kis pénzt. Van itt játéktér, de megtalálhatjuk a különböző fogadóalkalmatosságokat is. Ha már sikerült becsalogatnunk a vendégeket az egyik ilyen helyre, arra kell ügyelnünk (ahogy Paragulisz, a görög mondta az "Es megint dühbe jövünk" c. klasszikus vígjátékban), hogy ne-hogy túl sokat nyerjenek. A legfontosabb, hogy a nyereség összege ne haladja meg a befizetett érték számát, persze ez valahol magától értődik. Az sem jó, ha senki sem nyer soha, mert természetesen a többi látványossághoz hasonlóan hamar híre megy a dolognak.

Az utolsó építhető kategória pusztán külsőleg és biztonsági, na meg persze higiéniai okokból fontos számunkra. Ezek a parki tartozékok, mint a pálmák, hangszórók, videokamerák, mellékhelységek és minden egyéb dolog, ami a hangulathoz szükséges, mégsem szoktak rá külön energiát fordítani. Kedvetek szerint pakolgassatok ezekből min-

denhova, talán csak arra kell figyelni, hogy esztétikailag jó helyen legyenek. Ne rakjatok WC-t az étterem mellé, és a hangszórókat is próbáljátok meg elrejteni, amennyire tudjátok. "Egy parkban mindig hallani kell a zenét, ám látni sosem szabad!" W. Disney.

Amikor már úgy érzitek, hogy a park elég szép és fejlett ahhoz, hogy megnyissátok, a körrel lépjétek be ■ a LAPTOP menüpontba, ami gyakorlatilag az irányítás központ-

problémája volt, de ennél sokkal egyszerűbb a vendégek feje fölött lebegő arccsokát nézni. Ha mosolyog, akkor hepi, ha szomorú vagy fapofa, akkor bizony nem elégedett ■ szolgáltatásokkal. Egyébként a játék sosem fogja azt ajánlani, hogy sózd meg a krumplit, csak a tesz utalást, hogy a vendégek szerint nagyon megéri. Ebből kell kihámozni mindig, hogy hol és mikor érdemes valamit felemelni.

Ha elég jól építkeztek idővel kap-



ja a játékban. Itt mindenről tudtok információt szerezni a parkban. A munkások hangulatától a vendégek véleményig mindenről tudomást szerezhetünk és természetesen ki- eszközölhetjük a változásokat is. Itt látjuk majd meg, ha a tervezőink kitaláltak egy új hintát és itt szerzünk először tudomást arról is, hogy melyik hinta kezdett el megroggyanni. A Financial Informations alatt teljesen le van bontva minden bevételünk és kiadásunk az utolsó centig. Nem kell nagy matematikusnak lenni ahhoz, hogy könnyen átlássuk a bevétel-kiadás egyenleget. Persze ha nagy gáz van, felvehetünk kölcsönöket is, és akkor bizony kapkodnunk kell, magunkat, vagy csődbe megyünk percek alatt.

Azt hogy mennyire tetszik a park a vendégeknek két dologból tudjuk megítélni. Elsősorban a játék alatt végig segítő és tanácsokat adó figura a jobb alsó sarokban azonnal felemeli a szavát, ha szerinte nem jót tettünk, vagy bárkinek is valami

tok majd egy aranyjegyet, melynek segítségével ti is bemehettek a saját parkotokba és kipróbálhattok az összes hintát. Ez jó buli, különösen a hullámvasútnál, mivel annak a vonalvezetését is nektek kell megépíteni, így olyan gyomorpörgettyűket rakhattok bele, amelyet csak akartok.

Amikor elértétek a játék álltak kitűzött végcél, azonnal megkapjátok a jutalmat és máris továbbléphetek a következő szűz helyszínre és nekiláthatok újabb vidámparkok építésének.

A játék nagyon jó, nagyon szép és legfőképp időigényes, persze ez utóbbi tulajdonság nem meglepő, hiszen nem lehet 5 perc alatt felhúzni egy sikeres és jól működő vidámparkot.

Adam



THEME PARK WORLD

EA

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA  
HANGULAT

1 JÁTEKOS  
1 LEVELEZŐS  
ANALÓG RÁNYÍTÓ KONTROLLER

✓ KATTINTÁSOKRA ÉS  
ÖTLETES  
NÉHA NEM MŰKÖDŐ

88%



Az új király, éljen hát a király. Ezzel ■ kicsit elterdített szólás-mondással is jellemezhetném ■ a Resident sorozatot és még csak nem is zombikat kell benne levadászni. Ja, hogy melyik játékról beszélünk? Természetesen ■ Chase the Express-ről. A Sony Magyarország (Köszönjük, Sándor Csabai! Martin) és főleg a Martin jóvoltából már május végén játszhattam a teljesen angol PAL-os változattal, most a tapasztalataimat szeretném megosztani veletek. Az első megapasztyalásom a következő volt: az összes CD másolás ismerősöm, amint megtudta, hogy mit teszteltek egyből a legjobb barátom lett, csak adjam kölcsön nekik egy fél napra a két CD-t, de aki ismer, az tudja: a szívem köből van. Hát igen, a játék dupla CD-n terjeszkedik, és ez most leginkább a rengeteg videónak köszönhető. Talán nem is láttam még olyan játékot, amiben ennyi CG animáció lenne. De maga a játék is elnyerhetné a legfilmszerűbb játék címet. A rendezést és ■ film befejezését pedig a készítők ■ kezünkbe adták azzal, hogy ténykedésünkkel függően hétféle megnyerést nézhetünk meg a játék végén, és a vonat útvonalát is rengetegszer megváltoztathatjuk. Létezik egy olyan alternatív útvonal is, ahol a végállomás Budapest. Persze a legjobb megnyerést csak akkor fogod látni, ha Párizsba érkezel, és ha a lehető legjobb alakítod ■ történetet.

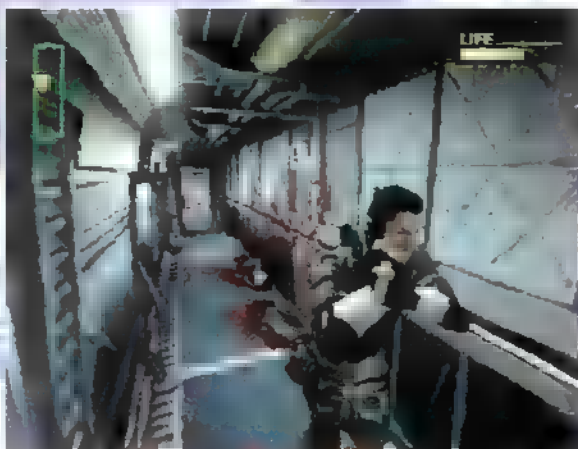
A három nehézségi fokozat közül elsőre én mindenkinek a legkönnyebbet ajánlom, mert a másik kettőben igencsak fukarkodnak a töltényekkel. A grafika és a hangok fenomenálisak, főleg ahhoz képest, hogy a hátterek nem rendereltek. Az ellenfelek igen intelligensek, ha pl. meglepjük őket, letérdelnek, és kegyelemért könyörögnek. A feladatok is logikusak, csak a vége felé kell a vonat két vége között szaladgálni. Egyszerre csak nyolc tárgy lehet nálunk, a többi a szerelvényekben lévő szekrényekben tudjuk tárolni (a térképen pirossal vannak jelölve), ezek általában ■ kótyában vannak. Teljesítményünk függően különböző bonuszokat hozhatunk be ■ játék végén (Special Stage, örök fegyverek stb.).

Miről nem írtam még? Hát ■ cselekményről.

## A NAGYKÖVET KÜLÖNVONATA

A Blue Harvest egy különleges NATO expressz, amit az Észak Atlanti Szövetség csak ■ nagyon rázós helyzetekben vet be. A jelenlegi feladata, hogy a francia nagykövetet és a családját biztonságban Párizsba szállítsa Szentpétervárról. Ehhez azonban van egy pár szava az Apokalipszis Éjszakája nevezetű terrorista csoportnak is, akik elfoglalják a vonatot, és túsul ejtik a politikus családot. Az egész emberrablásról viszont csak egy eltérő hadművelet, ■

igazi célpont, a vonaton szállított szupertitkos adatokat tartalmazó lezerlemez, aminek birtokában a világ teljes hatalmi rendszere felborítható. Ellopni persze még nem is olyan nehéz, lelépni nyom nélkül, az viszont már más tészt. Tudják ezt a rossziúk is, ezért magukkal hozzák a homokozóból egy-két nukleáris robbanófejet is a nyomok eltüntetése érdekében. Mi Jack Morton NATO katona bőrébe bújhatunk, aki szerencsés módon élve megúsza a terroris-



## AZ IRÁNYÍTÁS

**Négyzet** - fegyver nélkül a közelharc, fegyverrel a kézben a lövés és az utántöltés gombja.

**X** - futás

**Kör** - cselekvégomb, tárgyak használata és felvétel, létrázás, rádió felvétele, vizsgálódás

**Háromszög** - körbenézelődés

**Négyzet+hátra** - lövés a hátunk mögé

**Négyzet+X** - lövés futás közben

**R1** - letérdelés, biztosabb célzás

**L1** - hirtelen megfordulás

**R2** - bukfecc jobbra

**L2** - bukfecc balra

## A JÁTEKKEPERNYŐ

**Bal felső sarok** - vagon térkép

**Jobb felső sarok** - ■ energiánk

**Jobb alsó sarok** - veszélyre figyelmeztet minket

## A START MENÜ

**ITEM:** ■ lehet a tárgyakat használni, kombinálni, megvizsgálni

**TRAIN MAP:** a vonat térképe, kocsinként meg-

## A SZENARIOK

**SCENARIO A** - a játék legjobb befejezése.

Könnyű fokozaton is elérhető, fel kell szedni az összes memo-t (39 vagy 40 db van), fel kell deríteni minden helyiséget, és életben kell maradnia Billy-nek és ■ nagykövetnek is.

**SCENARIO B** - ha valami hibázik az első két kritérium közül ezt fogod kapni.

**SCENARIO C** - elviekben Billy meghal, de a nagykövet életben marad, de ezt még nem tudtam megcsinálni.

**SCENARIO D** - Billy él, de elfelejtet felvenni Zugoski megölése után a Diszk A-t, és az elnök meghal.

**SCENARIO E** - ez kapod a végén, ha mindketten meghalnak

**SCENARIO F** - állítólag létezik, aztán ki tudja.

## JÓTANÁCSOK

Mindig vizsgáld át ■ halott testeket, hátha valami kima-

GYORSVONAT INDUL A 3-OS VÁGÁNYRÓL!



# CHASE THE EXPRESS

tatámadást. Egyszóval nekünk kell megmenteni a napot.

## A SZEREPLŐK

**Jack Morton:** NATO katona, a terroristatámadás egyedüli túlélője

**Boris Zugoski:** az Apokalipszis Éjszakája csoport vezetője

**Pierre Simon:** ■ francia nagykövet

**Catherina Simon:** a nagykövet felesége

**Jane Simon:** a nagykövet lánya

**Philip Mason:** ■ nagykövet személyi titkára

**Christina Wayborn:** a nagykövet női testőre

**Billy MacGuire:** NATO katona, rádiós

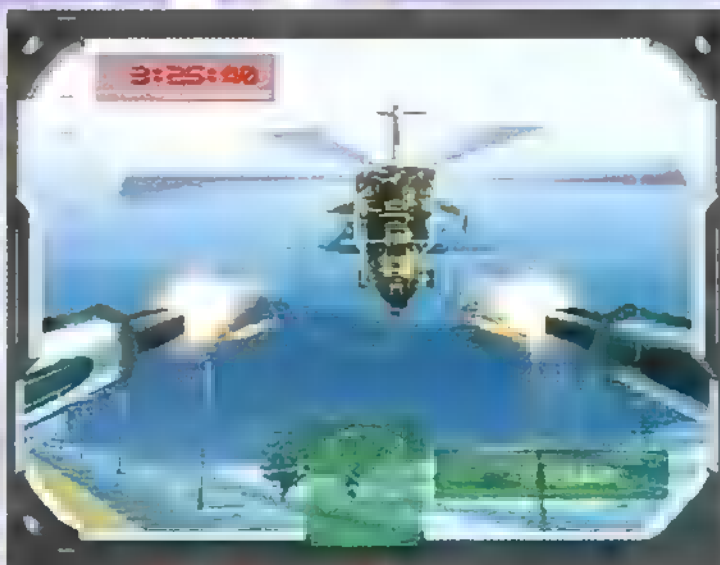
nézhetjük hol jártunk már és hol nem, ha nyomunk egy fel irányt a vonat tetejére nyíló kijáratok elrendezését vizsgálhatjuk meg

**UDD:** ■ rádióon Christinával és a HQ-val beszélhetünk, igaz általában ők fognak minket zaklatni

**FILE:** ide gyűjthetjük össze a játék során felfedezhető papírokat, jegyzeteket, naplót, használati utasításokat, egyszóval a memo-kat

## A SELECT MENÜ

itt beállíthatod a joy-t, ■ hangokat, a vibrációt, stb.



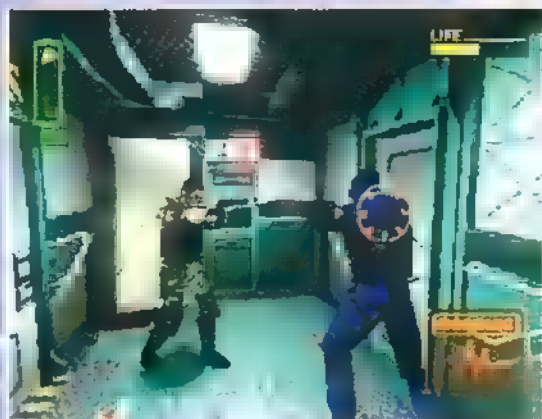
## CD 1

### RUSSIA - ST PETERSBURG

A király intró után, rögtön a száguldó vonat tetején találod magad. A 12-es kocsin kezdesz, szedd le a három terroristát, akik ■ vonatból másznak elő, és menj a 11-es vagon végébe a lejárathoz, ugorj le. A halott NATO katonától vedd fel ■ EU csomagot, majd a másik létrán menj le a földszintre. A létra melletti ajtón keresztül menj át a 10-es kocsiba. A

576 KONZOL





klozyóban a szekrényből vedd ki ■ tárat és, ■ EÜ csomagot. (Nehezebb fokozaton üres ■ szekrény)

szívta. Kapcsoljuk ki ■ hűtést, majd vedd fel a hulla zsebéből ■ aranyszínű kódkártyát (CARD KEY G). Kifelé menet lödd hátba a terroristát, aki épp vacsorázni készül, és menj ■ 10-es kocs emeletére. Az emeleten rögtön balra a kis szobában egy memo hever az asztalon, rohanj át a folyosó másik végébe (útközben vedd fel az elvágott torkú hullától a tárat), a másik kis szobában vedd fel a levélpapírt, és optionsben CHECK-eld is. A sarokban egyébként van egy EÜ csomag. Vissza a folyosón lévő biztonsági záras ajtóhoz, a kód 1742. Bent lödd hátba az őrt, aki épp a festményt dekorálja, ha ■ kedved, menj el a szoba végébe és nézd meg a fotót, amin a nagykövet és ■ családja látható a Vörös Tere. Mindenesetre az asztalon lévő

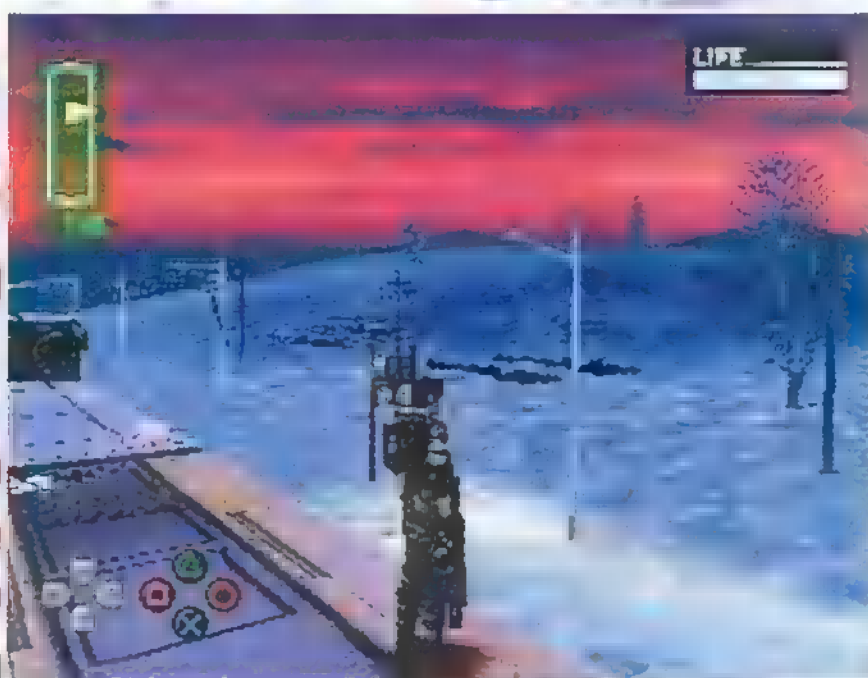
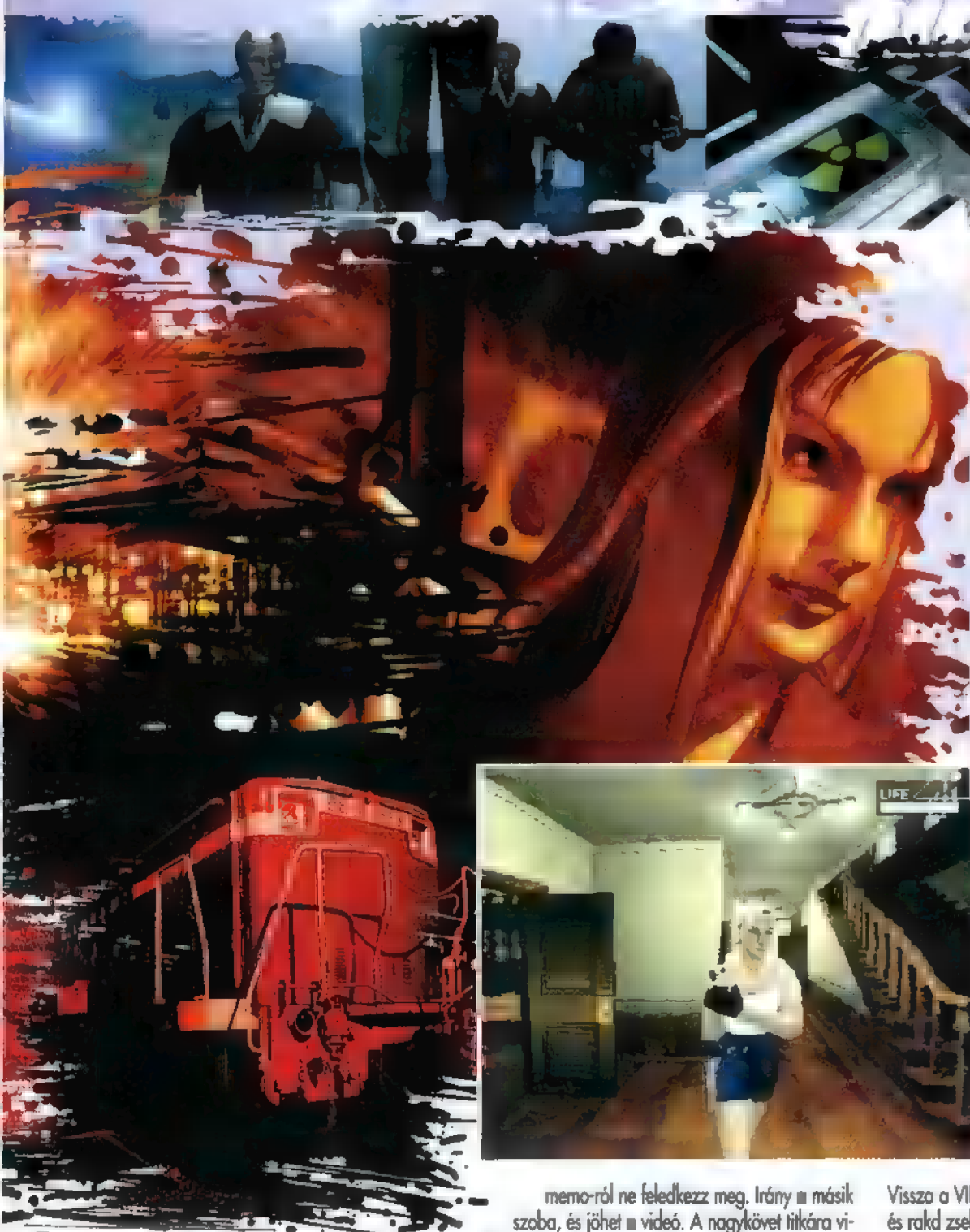
## RUSSIA- SMOLENSK

A hulla mellől vedd fel a memo-t. Az asztalon lévő gépnél írasd felül a kék kódkártyád, így most már ki tudod nyitni ■ 13-as kocsiba nyíló ajtót. Utban odafelé nézz be a kabinokba a két memo-ért és a töltényekért. Az öltözőben ■ szekrény faláról is szedd le a memo-t, bemehetsz a zuhanyzóba is, igaz rögtön utánad is jön egy terrorista, hátha leejtéd a szappant. Az aktus után mehetsz is a 13-as kocsiba.

## BELOUS- MINSK

A 13-as kocsiban először is vedd fel a shotgunnal mellbelőtt posítól ■ EÜ csomagot. Menj fel az emeletre és lödd hátba a két terroristát. (Egyikük elejt egy tárat), vizsgálod meg a laptopot, és szedd fel az eligazító szobából a két memo-t. Az egyik ■ könyvespol-

rön. Vajon ez az egyik vagon számát akarja jelenteni? Egyébként itt a falon van egy üres emblémának is hely, ezt jó, ha megjegyezzük. Na próbáljuk meg elhúzni ■ csíkot, ebben csak az fog megakadályozni, hogy amint kilépsz szobából megint hívnak a főhadiszállásról. Ismét videó jön. Megtudhatjuk, hogy a oroszok rakétatámadásokat akarnak indítani civil célpontok ellen. Az információ szerint a rakéták ■ 7-es és ■ 9-es vagonban vannak. Időnk viszont nincs sok, úgyhogy hajrá. Vissza a 11-es kocsiba, ki a tetőre, átugrálni ■ 9-es kocsikhoz. Úgy látszik, azonban elkéstünk, mert szentaniúli leszünk, amint négy rakétát kilönek. Ujra csörögnek a HQ-ról, hogy "semmi" gond, ezzel még elbánnak a műholdas védelmi rendszer, viszont mindenképp akadályozzuk meg, hogy még több tölteket kilöjjenek. A 9-es kocsijátaratánál



con van, a másik ■ fali táblán. Menj ki a folyosóra, egészen a kódos ajtóig, a kódszót a laptopból lehetett megtudni. Egy dátum az, meghozza a vonat eltérítésének ■ napja. Tehát ■ kód 1224... lenne, ha a barom angolok nem fordítva írják ■ dátumokat, úgyhogy inkább 2412-öt írjál be. (Férfiasan bevallom, itt el- vagy 10 percre) Előtte azonban nézz be a folyosó végében lévő fürdőszobába. Oltsd fel ■ villanyt, ereszd le a vizet, és vedd ki a kódból a kulcsot (SPECIAL KEY).

Vissza a VIP szobába. Odabent fektess meg az őrt, és rakd zsebre a memo-t az asztalról. A kis szobában végre megtaláljuk ■ nagykövet feleségét és lányát. Videó. Le kell őket kísérni ■ 14-es kocsig (amelyik szinte teljesen szétrobbant), ahol a mentőosztag elviekben felszedi őket. (Mondjuk ezt a gép magától megcsinálja) Az is igaz, hogy a videó előtt még nekünk kell megfizítanunk a 14-es vagon a terroristáktól. Ujabb videó, amiben megígérjük a nagykövet lányának, hogy ■ faterjáról is gondoskodunk, majd elviszi őket egy helikopter. A kőcsőajtól egyébként kapunk egy szerencse nyakláncot (GOLDEN LAMP PENDENT), Christina pedig hív minket, hogy valami történt a nagykövettel ■ VIP szobában. Mielőtt odaindulnánk, azért szedjük össze ■ 14-es kocsin ■ cuccokat (lőszer stb.). Visszatér a 13-as kocsiba kutassuk át ■ idáig felderítetlen kabinokat, fardozásaink gyümölcse két ■ és egy tár. Ja, és a terroristákat se hagyjuk élve. A VIP szobában ismét egy CG film fogad minket. A titkár egy zavaros történetet ad elő, hogy a nagykövetet elrabolták a terroristák, csak az a furcsa, hogy őt meg életben hagyták. Na mindegy. Menj ■ VIP szoba fürdőjébe, és ereszd a kódba fordított vizet. A gőz hatására egy 5-ös rajzolódik ki a tük-

használatuk a "kódos" kulcsot. Odalent vegyük fel az EÜ csomagot, és szaladjunk át ■ mozgó alkatrészek között, mássz le a létrán. A folyosón szaladj végig ■ kocsijelejébe, és lépj be a kis szobába. Mozgass egy kicsit. A boksos Billy "szerencsés" MacGuire, rádiós és türelő. Elmagyarázza, hogy tíz perc múlva lövik ki a többi rakétát. Vedd ■ az asztalról a csavarhúzó (SCREWDRIVER), és a felesleges cuccaidat rakd le a szekrénybe. Futás vissza a folyosóra, és menj be a "rakétás" szobába. A sarokból vedd fel a tárat, majd a csavarhúzóval nyisd ki a fedelet a rakéta közepén. Állítsd át a számlálót és azonnal fuss ki. A robbanás után a folyosón likvidáld a katonákat, és menj át ■ 8-as kocsiba. Kaszáld le mindenkit, ■ targoncával pedig emeld fel az útból a ládát, a következő ládát told el az útból, de ne felejtse el a zöld láda mögül felvenni a gépfegyver tárat. Caplass fel az emeletre, fent megszárolja le mind a három őrt. A halottaktól vedd fel ■ löszert és az EÜ-t, ■ asztalokról pedig ■ két memo-t. Az elkerített részben fordítsd el a kulcsot, egyből elhallgat ■ sziréna. A rádió értesít, hogy a második mentőosztag nem tudja megközelíteni ■ vonatot, mert ellenséges helikopterek védik. Parancsot kapunk, hogy a fedélzeti gépgyűt használva semmisítsük meg őket. Ehhez először kapcsoljuk át a kapcsolót, majd menjünk bármelyik kis szobába. Helyezzük üzembe a gépfegyvert.

## BELOUS- MOSKVA

Az a rész egy nagyon jó aljáték, ■ vonat tetejére szerelt gépfegyvert kell irányítanunk. A feladat, hogy leszedjük a vonat körül cirkáló helikoptereket adott idő alatt. A Négyzetrel kell löni, a kurzorgombokkal pedig mozgatni tudjuk az ágyú csövet. Mindig figyeljünk ■ radarra, és arra, hogy ■ melegegjen túl az ágyú, mert akkor lecsökken ■ tűzereje. Siker esetén újra videózni fogunk. A terroristák felfedik magukat, és közlik ■ követeléseiket is a feletteseinkkel. Sajnos ■

Haladj tovább, és szedd le az őrt, aki ■ folyosón jár-örözik. Kutasd át mindkét kabin, az egyikben az első memo-t találod meg, a másikban pedig egy liftalkatrészt (UNIT). Vissza a 11-es kocsiba. Ha akarsz, benézhet ■ konyhába, de inkább indulj el a folyosón. A két hullát kutasd át, töltény és EÜ csomag van náluk. A következő ajtón egyelőre megint csak kukucskálni tudsz, úgyhogy inkább menj fel az emeletre. Az emeleti WC-ben egy megkéselt hulla fekszik, neki már úgy sincs szüksége a töltényekre, vedd tehát el tőle. Menj ■ bárrészbe, vedd fel a memo-t ■ pult-ról, majd menj a kocsijelejébe az étellifthez. Tedd a helyére ■ liftalkatrészt, ennek hatására feljön ■ lift, igaz ezzel egy időben két katona támad hátba. Ha akarod, öld meg őket, nehezebb fokozaton viszont jobb, ha spórolsz ■ tölténnyel, inkább menj le ■ lifttel. A konyhában vagy. Első dolgod a villany felkiosolása legyen. Valószínűleg nagy dolgok történhetnek itt, mert minden csupa vér. Az étkezőpulton egy memo van, ne felejtse el mindkét ajtót kinyitni, majd nézz be ■ hűtőkamrába. Szegény szakács jól meg-

memo-ról ne feledkezz meg. Irány ■ másik szoba, és jöhet ■ videó. A nagykövet titkára viszont már most egy kicsit furcsán viselkedik.

## RUSSIA- NOVGOROD

Vedd fel ■ halott terroristától ■ kék kódkulcsot (CARD KEY B), aztán irányítsd át magad a 11-es szerelvény végébe. Útközben nézz be a frigóba, ahol már minden kiolvadt, és vedd fel a tölténytárat. A kocsijelejében az ajtónál használd az imént felszedett kék kártyát. A 12-es kocsiban nyomd le az őrt, aki ■ folyosón járkal, és menj fel az emeletre. (a feljáróban fekvő halottnál egy EÜ csomag van) Az irányító közponiban végezd ki ■ két terroristát, a kis helyiség padlójáról vedd fel a lemezt (SYSTEM DISK), meg ■ asztalról ■ memo-t, ■ következő helyiségben a falon lesz egy memo, ■ számítógépnél pedig használd ■ előbb megszerzett lemezt. Írd be, hogy 12R01, ezzel kinyitod ■ feljáróban az idáig zárt ajtót. Célozd is meg. A videóban végre megismerkedhetünk Christina Waybornnel, a nagykövet női testőrével, szépen eldumcsizunk vele, de pont, amikor már nekivetkőzne ■ dolgoknak magunkra hogy minket.



mentőhelikoptereket is visszarendeltetik, így megint magunkra maradunk. Christina viszont randira invitál minket a 9-es kocsizhoz. Tipli tehát oda, és szokás szerint nézz meg egy filmet.

## POLAND- LUBLIN

Masonról kapunk egy piros kártyát (CARD KEY R), amit állítólag még a terroristák ejtettek el a VIP szobában. Ezzel már belefuthatunk a 6-os kocsiba, utad tehát oda vezessen. Elég fura, mintha valaki lekapcsolta volna a villanyt. Mindegy egy kis sötétségtől nem fogunk betojni, öld meg a három őrt a folyosón, az ajtó nélküli helyiségben kapcsold fel a biztosítékot, s lőn világosság. Menjünk vissza a szelvény végébe és fel az emeletre. A lépcsőtől balra van a kórterem, meg a következő CG film. Szóval a nigger igen ramaty állapotban van, mondjuk ez engem tel-

szoktam először menteni, mert egy eléggé szívatós rész következik, és nem biztos, hogy elsőre sikerülni fog, és ugye nincs kedved mindent előlről kezdeni? Vissza a mozdonyba, vedd fel a memo-t és az EU csomagot is. A feladat, hogy nagyjából 3 és fél perc alatt utalérjük a BLUE HARVEST 4. kocsiját és mellé álljunk. Négyféle sebességszinttel tudunk gyorsítani és lassítani, figyeljük mindig a sarokban lévő számlálót is, ez a távolságot mutatja. Egyébként pont 80 km/h sebességgel kell melléállni. Ezt most külön nem is ragoznám, többféleképpen is meg lehet csinálni. Ha sikerül két videót is láthatsz, ha nem, akkor egy "bad ending" CG filmet nézhatsz végig.

## GERMANY- FRANKFURT

A videó után, ha beszéltél a HQ-el, mássz le a 4-es kocsiba, vedd fel a TNT-t a földről, le a létrán a fő computer szobába. Itt rögtön fordulj balra a kis szo-

retás dobozát, és az ötsarkú emblémát. Menj a 10-es kocs emeletén lévő VIP szobába. Rakd be pentagont a helyére, a mosdó mögött kinyílik egy rejtett ajtó, menj be. A könyvtárban egy memo-t és egy tárt tudsz felvenni. Ha Billy el az asztalon lesz a Disk A, vedd fel. Ha nem veszed fel most, a nagykövet meghal a későbbiekben. (SCENARIO D lesz a befejezés) Ezután vissza a 4-es kocsiba, mert Christina valamilyen magánakcióba kezdett. Az utat szerintem már ismered. 9-es kocsiban fel a tetőre, mert azt a szuka 10-es ajtót nem lehet kinyitni, de legalább a tologatás doboz eltűnt végre az útból. A 6-os kocsiklozetijából vedd magadhoz az arany kártyát, és cuccolj le. A 4-es kocsiban menj fel az emeletre, és a VIP szoba ajtaját nyisd ki az arany kártyával. Odabent a szekrényben elvileg két dolgot találhatsz (attól függ, hogy melyik történetben játszol). Vagy

kell, hogy legyen. A plafonon függeszkedő robotokat hagyjuk, hogy leessenek, és rohanjunk el mielőtt felrobbannak. Végül csak megérkezel.

## FRANCE- LYON

A 4-es kocsiban adjuk oda a niggernek a Disk B-t, amivel kinyitja nekünk a vonat összes ajtaját. Már-mint ha él. Ellenkező esetben nekünk kell trükköznünk a szellőzővel, meg a tetőn. A lényeg, hogy innentől kezdve nagyjából 12 percünk maradt, hogy hatástalanítsuk a négy kiélesített nukleáris robbanófejet. A 2-es kocsiban megint videózni fogunk. Menjünk fel a lépcsőn, és egyenesen végig a folyosón. Le a létrán, át a mozdonyba. Vedd fel a memo-t a gránátvető kiélesítőt, és a gránátokat. A dobozból szedj ki mindent, ami az SP550-eshez kellhet, szereld rá a gránátvető-kiegészítőt is, és tárazd be. Ments és irány

jesen hidegen hagyja, azonban a történet szerint vértranszfúzióra van szüksége. Le az emeletről, nyomás a kocs eleje, majd fel a lépcsőn. Menj be a laborba, a paneleken nyomd át a kapcsolót, ezzel elzárjad a gázt. Vedd fel a két memo-t és bentől a vérkészítményt. Menj vissza, és a kórteremmel szemközi orvos szobába menj be. Vedd fel a két memo-t, és üzemeld be a "vérgenerátort", rakj bele egy zacskó vért. A következőt keverd ki B, RH+, C, D. Erre egyébként Billy dögcedulájából és két memo-ból is rá lehet jönni. Lehetőség próbáld meg nem elcseszni, és elsőre kikeverni, mert vagy jó időre elakadhatsz a történetbe, vagy ha nem jó gyógyszereket keversz a vérbe, akár meg is ölheted a feketét. Ez utóbbi pedig igencsak kihát a történetre. Abban az esetben, ha a megfelelő infúziót sikerült kikeverned, amint visszatérsz a kórterembe, mit ad isten: egy újabb videót. Miután jobban lesz, Billy-től megkapod a szürke kártyát (CARD KEY GR).

## POLAND- PIZNA

Menj le a földszintre, a klotyóban tedd le a felesleges tárgyaidat. A szürke kártyával nyisd ki a folyosón lévő ajtót. A szekrényből vedd ki a golyóálló mellényt, az éjjellátó szemüveget, és a TNT bombát. A mellénnyel fuss vissza a kórterembe, és add rá a négerre, hogy a későbbiekben is szerencsés legyen. Gyerünk vissza a fegyverterembe, tovább a kis ajtón, fel a lépcsőn és búj be a szellőzőbe. A gépteremben, ahova érkezel, vedd fel a földről a tárt és az EU csomagot. Mássz fel a létrán a vonat tetejére.

## GERMANY- BERLIN

Nem szeretem ismételtetni magamat, de megint egy CG film következik. A BLUE HARVEST mellé besorolt egy terrorista vonat, és egy rakás katona ugrál át a mi szelvényünkre, ja meg itt az első főellenség is. Tisztítsuk meg a vonat tetejét, és próbáljuk meg elkapni a nyilpuskás fickót. Videó. A tag visszaugrik a tehervonatra, szökellj utána, és a lejáraton mássz le a vagonba.

## GERMANY- LEIPZIG

A 3. kocsiban kezdész, vedd fel a tárt a földről, és menj a négyes kocsiba. Lődd le a kutyákat (csak térdelve és soha ne testközelből próbálkozz), majd a terroristát is. A ládát eltávolítva egy tárral leszel gazdagabb, az ő pedig gránátokat ejt el. Menj a 2-es kocsiba, útközbe nyisd ki a pultot. Na itt van végre az első főellenség. Szó mi szó, nagyon könnyűre sikerült. Csak bukfencezz, és lőj. Ha van kedved, megpróbálkozhatasz beletolni a hordókba is, hátha felrobban. Halála után három cuccot hagy maga után, a nyilpuskáját (CROSSBOW), a fehér kártyát (CARD KEY W), és az első mikrofilmet (MICROFILM A). A kártyát rögtön használd is a mozdonyhoz vezető ajtónál, nem árt, ha mielőtt bemész, visszakacsázol a dobozhoz, lerakod, amiről úgy gondoltad, nem lesz rá mostanában szükséged, és ha elfogadsz egy tanácsot: ments is. Én is itt

bába, ahol a terminál van. Három kapcsoló a rajta, mondjuk legyenek A, B, C, a helyes sorrend a következő: A, C, B, C. Erre a beugróban kinyílik a lejárat és átmehetsz az 5-ös kocsiba. Először is nyisd ki a 6-os vagon ajtaját, vedd magadhoz az éjjellátó szemüveget és a nyilpuskát, menj be az 5-ös kocsiban a "zöld" szobába. Vedd fel a szemüveget és a lézerezékelőket kikerülve, araszolj el a kapcsolóig, nyomd át majd gyere ki, de ne felejsd el felvenni a kábel és a kampót (HOOK) a földről. Menj fel az emeletre. Az öröböt csak térdelve tudod semlegesíteni. A roncsai közül vedd fel a gépfegyvert. A folyosó másik végében megtalálod MP5-ös gépfegyvert is. Most menj be a "sötét" szobába, likvidáld a két terroristát, vedd fel a memo-t, és nyomd át a kapcsolót a szoba végében, ezzel kinyílik egy szinttel lejjebb lévő ajtó, amit idáig a elektromos mező védett. Húzzunk is oda. A következő szobában elektromos áram van a padlóba vezetve, úgyhogy ezzel ne is nagyon próbálkozz. Inkább menj fel a létrán, kombináld a nyilpuskát a kötéllel és a kampóval. Videó. Függeszkedj át a kötélen, majd ess le a szoba közepén. A tartályból vedd ki az IC CHIP-et. Így a padló is hatástalanítva van. Christina hív minket a rádión, de egy lövés félbeszakítja. Kénytelenek vagyunk visszamenni a 6-os kocs kórtermébe. Itt jön megint egy film, utána itt az ideje, hogy CD-t cserélj.

## 2 CD

## GERMANY- STÜTTGART

Nos, most jön a játék leghosszabb szakasza. Szóval Zugoski elkaptá Billyt és a 12-es kocs emeletén lévő számítógép teremben vár minket. Ne okozz neki csalódást, indulj is oda. Utközben a felesleges tárgyaidat tedd le valamelyik szekrénybe. A 9-es kocs padlóját alakoztatták, kikerülni nem lehet őket, úgyhogy gyorsan fuss át rajtuk. Aztán fel a tetőre. Őcsém, megint egy film, és egy főellenség, ezúttal egy lángszórós muki. Lőjük le a sima katonákat, és vedd fel a cuccaikat. A főellenségnél kellő távolságból várd meg, hogy fél térdre ereszkedjen a lángszóróhoz, ekkor ugorj át a másik vonat tetejére, és lőj bele. Ezzel a taktikával sérülés nélkül is lehet győzni. Miután kifingattad, tiéd a második mikrofilm (MICROFILM B). A 11-es kocsiba le, tovább a 12-es kocsiba. Egyébként a kabinokba benézhet, mert jó pár helyen lehet kézigrántásokat találni. Öröket kinyírni, fel az emeletre, számítógép terem. Valaki rejtélyes módon rád zárja az ajtót. Nem maradt tehát más hátra, mint előre. Egy-két rövidebb videó, amiben Zugoski igencsak elámul, hogy a nagykövet titkára nincs velünk, majd agyonlővi Billyt. Küzdjünk meg vele. Könnyű fokozaton elég a sima pisztoly, nehezebben már az MP5 is elkel majd. Elég lőni és bukfencezni, igaz néha gránátokat is dobálni fog, de nem túl veszélyes a papa. Győzelem után két lehetséges dolog történhet. Ha nem volt Billy-n a golyóálló mellény, akkor halott, ha volt kutyája baja és megint egy CG animáció jön. Vegyük fel a halott Zugoskiról a ciga-

egy pisztolytuningot, amivel jobb lesz a célzása, vagy egy másik pisztolyt, amivel dupla lüzerőre tehetesz szert, meg hát jól is néz ki. Mindkét esetben a pisztollyal kell kombinálnod a cuccot. Az "angyalos" szobában az asztalon egy memo-t és egy fekete kártyát találhatsz majd (CARD KEY BLK). Ezzel lehet kinyitni a 3-as kocsiba vezető ajtót. Ezt tedd is meg. Odafele azért végezz ki egy pár terroristát az új dupla pisztolyoddal. A 3-as kocs végében a kis szobából vedd fel a tárt, a memo-t, és a kis kulcsot (SMALL KEY 1). Tedd le, ami nem kell a ládába, és vedd magadhoz az IC Chip-et. A létrán menj fel az emeletre és irány az ajtó. Itt jön egy hosszabb videó részlet, amiből kiderül, hogy Mason az áruló, elveszi tőlünk a chipet, és Christinát túszként fogva tartva lép. Ha felvettük a Disk A-t, az elnök a film után életben marad, és csak kisebb sérülést szenved. Ha nem, meghal, hiába ígértünk fűt-fát a lányának. Ha meghalt vegyük el tőle a nyakláncát, ha él kövessük az "angyalos" szobába. Azért ne felejtjük el felvenni a memo-t és a távcsövet (SCOPE). A szobában a nagykövet kinyitja nekünk a rejtett széfet, és megkapjuk a titkos információkat tartalmazó diszket. Na most jön egy hosszú-hosszú út egészen vissza a 15-ös kocsiba, mit mondjak jó nagy szívatás. Azért a 6-os kocsiban menj be a fegyver szobába (amit a szürke kártyával nyitottál ki), és a kis kulcs segítségével, nyisd ki a szekrényt. A táron kívül, felveheted a játék legjobb fegyverét is a SP550-et. Már ha, van elég helyed, ez a fegyver ugyanis két helyet foglal el. Ha akarod, egyből rászerezheted a távcsövet. A 7-es kocsiban az aknákon fuss át, a robotot pedig térdelve lödd szét. A következő kocsiban vedd fel az MP5-öt és irány a 9-es kocs teteje. Videó.

## SWITZERLAND- ZURICH

A vonat tetején az épp soron következő főellenség két bazi nagy lézerefegyverrel támad ránk. Ha tökéletes ütemben bukfencezel és lösz, ő sem nagy gond. Vedd el tőle az utolsó mikrofilmet (MICROFILM C). Na gyerünk tovább a 15-ös kocsiba. A 14-es vagonon áll meg mindenkit és cuccolj fel. A 15-ösben pedig vedd fel a memo-t, a tárt, és az EU csomagot. Haladj tovább. Most jön az egyik legjobban komponált CG filmjelenet. Hát ez a Mason aztán tényleg teljesen klinikai eset. Adjuk oda neki a Disk A-t, ezért cserébe elengedi a csajt, viszont lép. Vedd fel a memo-t a ládáról. Nyisd fel az ajtót és vedd ki belőle a kulcsot és a Disk B-t. A kulccsal szabaddítsd meg a bigét a bilincseitől, majd irány a másik szobában veszteglő harcok. Megint videó, Mason lép egy helikopterrel, mi pedig megmenekülünk. Nincs más dolgunk, "csak", hogy visszamenjünk a 4-es kocsiba, pedig nem kímélően nyerted a lábad.

## SWITZERLAND- MIVVA

Jó hosszú az út visszafelé, ráadásul rengeteg a terrorista is. Legjobb, ha az MP5-ösünket lecseréljük a dupla pisztolyunkra, elvileg ahhoz még több skulónk

vissza a kettős kocs eleje. A szobában rátalálhatsz a három robbanófejre. Fuss a végébe, vedd fel a memo-t, az Endoszkópot és a fogót, kezdj neki a bombák hatástalanításához. Nyisd ki őket és használd az endoszkópot. Mindegyik bombában három vezetéket kell elvágni. A helyes sorrendeket a három mikrofilmen találod, de azért leírom őket. Tehát: az ajtóhoz legközelebbi: piros, fekete, zöld. A középső: piros, fehér, sárga. És az utolsó: fehér, piros, kék. Nos ha béna voltál, és Billy vagy a nagykövet meghalt a játék során, a történet itt véget ér, szöveges megnyerés formájában tudjuk meg, hogy egy robbanófej nem lett meg. Abban az esetben, ha minden jól sikerült, jön egy videó, amiben még egy nukleáris robbanófejet érzékelnek a főhadiszálláson. Gyerünk vissza a mozdonyba, a kapcsolóval válaszd le a többi szelvényt. (Itt már szinte minden mozdulatunkat egy-egy CG film követi) Mássz ki az ajtón a mozdony elejére, vedd fel a gránátot, és vizsgáld meg a vonat orrát. Hopp itt a negyedik bomba. Na most már csak hatástalanítani kellene. Erre harminc másodperc van. A megoldás Zugoski rigaretásdobozán van. Az egész olyan, mint egy félkarú rabló, a kipörgetett ábrához tartózkodó színű drótot kell elvágnod, amikor csippan egyet. Könnyítésképpen itt a megoldása: kék-csillag, fekete-hold, vörös-tér. Ha nem sikerül robbansz, ha sikerül, akkor sem dőlhetsz hátra, mert megjelenik Mason a helikopterrel. Kapcsold át a gépfegyvered gránátvető módra, és épp itt az ideje, hogy leszámolj az árulóval. Jön a megnyerés videója, ami meglehetősen hasonlít a Mission Impossible végére, de azért nagyon látványos, szöveges megnyerés, néhány CG film és jöhet a "good ending" videó, amiben a nagykövet találkozik a családjával, mi pedig visszaszolgáltatjuk a titkos információkat tartalmazó diszket.

CSIPI M LEE

### CHASE THE EXPRESS

SCEE

LATVANYOSSAG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA  
HANGULAT

1 JÁTÉKOS  
1 PERMANENS  
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL TITKOS

✓ MINDEN PASSZOL, EZ TÉNYLEG  
EGY JÓ JÁTÉK  
× TALÁN EGY KISIT NEHEZ  
GÉLOZNI

96%

576 KONZOL



**N**a, vajon mivel szórakozhatnak az igazán gazdagok?? De most nem azokra gondolkodom, akiknek mercire és egyéb dolgokra telik! Sokkal inkább azokra, akik egy saját vadászgépet tudnak venni maguknak és a snassz "régimódi" gyorsulási versenyek helyett egy F-16-ossal száguldoznak a világ különböző hegycsúcsai és völgyei között, pusztán kedvtelésből. Ugye viszonylag kevés ilyen figurát ismertek ti is! En utoljára a manapság (különösen popzenében) sokat emlegetett Discovery Channel-en láttam egy palit, aki vett magának 8 kiszuperált lopakodót, hogy kedvére repkedhessen radarfigyelem nélkül a brit partoknál. Amikor az N-gen Racing introját először megláttam, hát nem nagyon tudtam eldönteni, hogy miről is szól majd a játék. Persze kíváncsi voltam megvilágosodtam, hogy itt va-

val bírnak, megvenni az első komoly repülőket. Persze nem lehet csak úgy hip-hop beleugrani a legnagyobb és legerősebb ligába. Meg kell szerezni a szükséges képesítéseket, majd egy ligának megfelelő erősségű gépet is vásárolni kell, mivel erősebb motorok közé nem tudunk benevezni gyengécske vadászgéppel, de ez természetesen fordítva is érvényes: bivalyerős madárkánkkal nincs értelme beállni "lábba" hajtos" gépek közé. Ezt a játék névlegesen 4 kategóriába sorolja. Kezdetekben a TRAINER-fokozat lehet a miénk, ha a megfelelő időlimit alatt sikerül végigrepülnünk a megfelelő pályán. Ha si-

pénzünket. Kategóriánként kb. 10 repülő közül választhatunk, így mindenki válogathat kedvére, sőt, ha megtetszik az egyik gép, a program (jó üzletember módjára) elengedi velünk egy próbautra is. Térjünk át magára a versenyre, ahol összemérjük löerőinket a többi pilótával. A legfontosabb talán az, hogy a lehető legközelebb repüljünk a földhöz. Ez azért lényeges, mert ilyenkor a leggyorsabb a gép. Az irányításról nem nagyon írnék, mindenki hamar kitapasztalhatja, ráadásul a játékban van egy oktató rész is, így kevés angoltudással 15 perc alatt otthonosan mozoghatunk gépünk pilótá-

hogy semminek nem megy neki, azelőtt fejet hajtok, de többségünknek bizony szüksége lesz ezekre a power up-okra. A jól megszokott Checkpointok is benne vannak a játékban, így nem tudjuk levágni az utat még akkor sem, ha egy ilyen ellenőrzőkaput ki is hagyhatunk. A gép csak két hiba után diszkvalifikál minket, de nem éri meg rövidíteni, mert ahhoz magasra kell emelkednünk és akkor bizony lelassulunk. Ha túlságosan letérünk a pályáról a robotpilóta ugyanis rögtön irányba fordít, így viszonylag kevés esély marad a jó és sikeres csalásra. A játék zenéjével nekem nem volt bajom, ám



lami versenyről lesz szó, de furcsa volt, hogy vadászgépekkel és autókkal. Persze így napokkal később visszatérve kifejezetten mókásnak tűnik hitetlenkedésem, de valahogy mindenfelől kitaláltak már a PSX-versenytárhoz, de vadászrepülő viadalokkal még nem találkoztam. Aztán amikor játszottam pár napig, elkezdte furadni az oldalamat a kíváncsiság, hogy vajon tényleg vannak-e ilyen figurák...és képzeljétek...vannak. Tényleg létezik a világban vadászrepülő éjszakai gyorsulási verseny, csak persze nem a Hungaroringen rendezik, hanem a Grand Canyon tekerős repedései között, kizárólag a Top Gun-nál is nagyobb képzettségű pilótáknak évente egyszer. Találtam is a neten valami weboldalt, ami ennek a "sport"-szövetségnek az oldala volt, de nem értettem a felét sem a szabályoknak és persze a nevezési díj sem parkol a házam előtt. Ezt csak amolyan érdekességként írom le, ha valakit megfog a játék, keresgélhet a világhálón, E-mailezhet, mert vannak megszálottak a téren is.

A játék egy klasszikus autóverseny játéknak felel meg persze vadászrepülővel helyettesítve. Pénzt kell gyűjtenünk és ha már elég dellá-

kerül és már a győzelmek megszerzése sem akadály, nekifuthatunk a FIGHTER-fokozatnak, melyet az S-FIGHTER majd az X-FIGHTER követ, persze a mindig aktuális próbatételekkel. Gyakorlatilag a játék tartalmi célja, minél több pénzt keresni, minél jobb gépeket venni és így minél magasabb kategóriába eljutni a versenyek alatt. Ha a lusta játékosok nem szeretnék végigjárni a ranglétrát és azonnal valami jó kis vad csapattal megküzdeni, sajnos az ARCADE-mód engedi a kötetlen válogatást, még ott is meg kell szenvedni minden próbát. Mint minden jó versenyprogiban, itt is folyamatosan bütykölnünk kell a gépet, ha azt akarjuk, hogy méltó ellenfelei legyünk a többi sugárcsodának. Mindent megváltoztathatunk a repülőkön a színükön a motorig, így kell attól tartanunk, hogy nem tudjuk mire költeni a

fülkéjében. Fegyverekkel is "ráségíthetünk" végső helyezésünk kialakulására, úgyhogy a lövöldözés tábor is megkapja a maga százalékát a játékból, még akkor is, ha véges a muníció, így nem pörkölhetünk oda akárkinek, akármikor. Egyébként határozottan jó a játék és élvezetes órákat nyújthat, de valahogy egy idő után unalmassá válik a körbe-körbe repkedés, különböző hegyekben. E-mellet sokszor nehéz is a dolog, mert ellenfeleink és a pálya vonalvezetése is megkeseríti a csatáinkat. Érdekes még szót ejteni a pályán lévő villogó körökről. Ezek közül a narancssárga a motorunkat tölti fel, míg a zöld a páncélzatunknak ad egy kis pluszt. Mindkettő létfontosságú, mert előbbi nélkül nem tudjuk utolérni a többi gépet, utóbbi nélkül viszont rövid úton felrobbanunk. Persze ha valaki annyira jól vezet,

## RACING

egyik jó barátomat kifejezetten az örületbe kergette. Szerinte az vegyen inkább ilyen játékot, aki a Drum'n Base birodalmát szeretné megörvendeztetni egy pár új felvétellel.

Ha összegezni szeretném a fent leírtakat, tulajdonképpen semmi különösen rossz dolgot tudok kiemelni, de feltűnően jót sem! Egy szürke kis program, ami a vadászpárbajokat cyberkodja kicsit meg, így bizarr környezetben repkedhetünk, bivalyerős gépekkel ameddig a kezünk és a szemünk bírja.

Adam



### N-GEN RACING

INFOGRAFIKES

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENESZABÁLYOK  
HANGULAT

33 JÁTEKOS  
3 HÉTTELÁRÁNKAL  
JÁRULANDÓ RÁNYITÓ (HÉTTELÁRÁNKAL)

✓ JÓ ÖTLET, PÖRGÖS JÁTÉK  
X KEZELHETŐ HANGULAT

68%



**M**eg kell, hogy mondjam eddig a játékpiacon nem volt elárasztva pisztolyos (G-Con45 támogatású) játékokkal. Mostanában viszont mint ha valami megmozdult volna, mivel egyre több az ilyen anyag. A példának okáért a RE: Survivor, a Rescue Shot, vagy a most bemutatásra kerülő Ghoulish Panic. Nem beszélve arról, hogy a közeljövőben a Namco várhatóan megjelenteti a Time Crisis újabb részét – nem a játéktérképben megismert második részt, ahhoz a PlayStation kevés lenne. Rátérve azonban a Ghoulish Panic-ra – melyet szintén Namco készített – elmondanám, hogy a játék stílusát tekintve a Point Blank-re hasonlít. A játék címe akár az is lehetne, hogy Point Blank 3D, mivel leszámítva az immár 3D-s grafikát, teljes egészében a PB-re hasonlít. Ugyanolyan vicces és szórakoztató, játékos feladatokat kell megoldanunk, persze jó néhány újítással kiegészítve.

A történet szerint két fiatal – egy lány és egy fiú – elindul egy szellemekkel teli kastélyba, hogy fényt derítsen az ott zajló titokzatos eseményekre.

## JÁTEKMÓDOK

Miután bekalibráltuk a pisztolyunkat a főmenüben találjuk magunkat, ahol igen sok fajta játékmód közül választhatunk. Szépen sorban haladva nézzük milyen lehetőségek közül szelektálhatunk.

**Arcade:** Amennyiben az Arcade mó-

dani, például egy labirintusban a cicát kell megtalálni, egy golyóval kell eltalálni valakit, vagy valamit, járműveket kell szétlőni stb. Többet a várható játékokról nem is írok, mert lelőném a legjobb poénokat (ráadásul két oldalon lehetne őket sorolni olyan sok van), számítsunk néhány nagyon ötletes feladatra. Ha végig vittük az Arcade módot értékelést kapunk a teljesítményünkről.

**Adventure:** Ez a mód voltaképp a történetes módnak felel meg. A már említett kastélyban kell mászkálnunk. Ahogy járunk ajtókkal találkozunk, melyeken be-nyitva lövöldözős feladatokat kell megoldanunk – ugyanazokat mint Arcade mód-

játékmód közül választhatunk. Az első a Free Battle ahova két irányító kell, hogy játszassuk. Aki az aktuális feladatokat jobban megoldja, az kap egy pontot. Végül az nyer, akinek a legtöbb pontja van.

A második lehetőség

■ **Race Battle** amit felváltva akár nyolcan is játszhatunk egyszerre. Egy autópályára kerülünk és minden sikeresen végrehajtott feladat után mehetünk előre egy kicsit. Minél jobban oldjuk meg a fel-

**Practice:** Itt gyakorolni lehet a játék összes feladatát, még a főellenségeket is. Érdemes kipróbálni, csak szerintem sokkal izgalmasabb, ha játék közben ismer-



kedünk meg a feladatokkal, mint itt. Ezzel az összes menüvel végeztünk – csak az options maradt, ahol a szokásos dolgokat lehet beállítani.

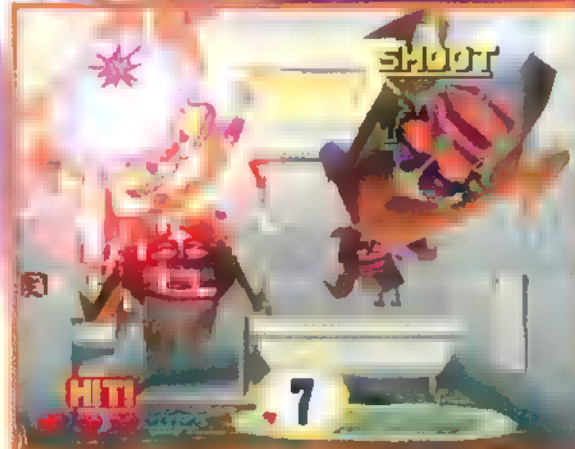
## ÉRTÉKELES

A Ghoulish Panic egy eredeti ötletes és szép játék, csak az a baj, hogy ha valaki játszott már a Point Blank előző részével, annak számára már csak egy egyszerű bőr lehúzásnak tűnhet a játék. Inkább csak azok próbálják meg, akik még nem találkoztak eme két játékkal – mivel egy csécszemőnek minden vicc új. Nekik egészen biztosan maradandó élmény lesz a játék. A feladatok ugyanis elég viccesek, és szórakoztatóak, mégis azt kell, hogy mondjam kevés az újdonság. A kihívások nagy részével már találkoztunk a PB-ben, a készítőik szerintem kezdnek kifogyni az ötletekből. Persze azért vannak újdonságok, amik elég érdekesek, de sajnos ebből van kevesebb. Ráadásul még nem is valami változatosak a küldetések, így – pláne PB után – hamar meg lehet unni a játékot.

Külsőre a Ghoulish Panic szépnek mondható. Jók a helyszínek az ellenfelekkel együtt minden szép 3D-s külsőt kapott. Egyáltalán nem rossz játék a Ghoulish Panic, de 3D-s grafika ide, 3D-s grafika oda a Point Blank sokkal jobb játék volt.

Veres Miki

## PÁNIK A SZELLEMEK KÖZÖTT!



adatokat, annál jobban mehetünk előre. Az győz, aki előbb beér a célba. Ötletes a játék érdemes megpróbálni. Az utolsó lehetőség a Panel Battle. Itt egy 5X5-ös táblán (mely panelokból áll) kell minél többet a saját színünkre változtatni. Ha belelövünk egybe általában egy feladatot kapunk, amit ha megoldunk a mi színünkre változik a adott panel. Néha meglepetésekbe botlunk, pld. felrobbannak panelek, vagy éppen meg lehet őket javítani stb. Ha bekerítjük ellenfeleink lapjait megkapjuk őket. Az győz, akinek a végén a legtöbb panelja van.

dot választjuk – ■ Point Blank-hez hasonlóan – három nehézségi szint közül választhatunk. Ha ezzel megvagyunk a játék négyesével fogja adni a kihívásokat jelentő feladatokat, melyek közül választhatunk egyet. Miután mindegyiken túl vagyunk – akár sikeresen akár nem – egy főellenséget kell legyőzni. Ezek általában nagydarab szörnyek – túl komolyan persze nem kell őket venni. Legyőzésükhöz általában a sebezhető pontjukat kell lőni, amire a játék mindig felhívja a figyelmet. Maguk a feladatok szintén ismerősek lesznek, egy csomót áthoztak a Point Blank-ból, a különbség csak annyi, hogy felújították őket. Általában meghatározott időre kell szétlőni egy csomó ellenfelet (szellem, csontváz stb.), de persze lesznek egészen eredeti témák is. Az egyik ilyen feladatban például egy alvó macskáról kellett a tetveket lelőni anélkül, hogy eltaláltuk volna a cicát és letelt volna az idő. De védelmező feladatokat is meg kell ol-

ban. Ha sikerült teljesíteni őket, általában valamilyen jutalmat kapunk, például életet vagy a továbbjutást segítő tárgyat, kulcsot. Kár, hogy irányokba menni csak úgy lehet, ha belelövünk a megfelelőbe, mert így elég bénán lehet haladni. Mindezenre egész ötletes, érdemes végigjátszani.

**Survival:** A nehézségi szint kiválasztása után szintén feladatokat kell megoldani, annyi különbséggel, hogy három elvesztett élet után vége a játéknak.

**Party:** Bár mindegyik játékmódot lehet ketten játszani, az igazi többjátékos mód itt van. Három

adatok, annál jobban mehetünk előre. Az győz, aki előbb beér a célba. Ötletes a játék érdemes megpróbálni. Az utolsó lehetőség a Panel Battle. Itt egy 5X5-ös táblán (mely panelokból áll) kell minél többet a saját színünkre változtatni. Ha belelövünk egybe általában egy feladatot kapunk, amit ha megoldunk a mi színünkre változik a adott panel. Néha meglepetésekbe botlunk, pld. felrobbannak panelek, vagy éppen meg lehet őket javítani stb. Ha bekerítjük ellenfeleink lapjait megkapjuk őket. Az győz, akinek a végén a legtöbb panelja van.



### GHOUL PANIC

NAMCO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTEKZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

18 JÁTEKOS  
1 MEMÓRIABLÓK  
ANALÓG IRÁNYÍTÓ  
PISZTOLY (G-CON)

✓ HA MEG ISMERÜNK A PUNKT BLANK  
VICCES ÉS SZÓRAKOZTATÓ JÁTÉK

× HA VISZONT IGEN NAGYON  
HAMAR UNALMAS LESZ

# 81%



"Army Men, hmm ismerős valahonnan ez a név." Így kezdem az előző Army Men cikkemet. Ezúttal duplán igaz ez a kijelentés, hiszen már talán nincs is olyan PlayStation játékos, aki ne találkozott volna ezzel a névvel. Mivel a 3DO megállás nélkül ontja kifelé magából az Army Men igénytelenül-igénytelenebb verzióit, talán már fel kell figyelni az emberek, hogy kijött egy újabb "személy". Ezúttal viszont tényleg kitétek magukért a programozó srácok, egy kissé komolyabbra vették a figurát és beleadtak apait, anyait. Most már csak nagyvonalakban találjuk meg a gyerekes sztorit, mert a játék teljes mértékben átalakult. Grafikailag ment végbe a legnagyobb változás, hiszen végre úgy néz ki a játék,

loán az előző részekhez lineárisak az események, a pályákat sorba kell teljesítenünk. Természetesen itt is megnézhetjük a játék elején elmaradhatatlan fekete-fehér intrórajzfilmet, melyben szemtanúi lehetünk a "véres" pusztításnak a műanyag katonák műanyag harcterén. A megszokotthoz híven az új epizódban is játszhatunk ketten, hogyha két irányítóval rendelkezünk. Miután rányomtunk a Start Game-re, máris a tengerparton találjuk magunkat. A feladatunk, a partról bejutni az erdőbe, megtalál-

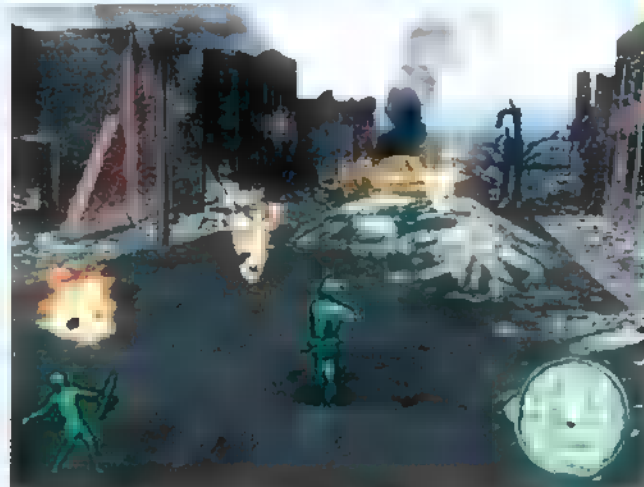
## KEZELÉS

Az irányítás valamiképp módosult az előző részekhez képest, de még mindig nem voltam vele megelégedve. A figura lassúsága egyszerűen botrányos. Még mindig lassú a reakcióideje, a katonánk kanyardási sebessége leginkább egy húsz éves Zsiguli sebességéhez hasonlít. Viszont van pár extra lehetőség a játékban, melyel megkönnyíthetjük a célzást. Ha benyomjuk az R1-et, egy célzó nézetbe kerülünk, ahonnan könnyedén célsozhatunk fel-le. Ezzel a nézetrel a távolabbi lévő célpontokat lehet pontosan eltalálni. Van továbbá

folyamatosan morzsolódik a bekapott találatok során. Hogyha elfogy, nekünk is végünk. Ezenkívül a Select gombra jön elő a térkép, amin pontosan megjelölik az elérendő célpontokat. Tájékozódni ugyan nem lehet rajta, arra mindenképp jó, hogy az útirányunkat kiválasszuk, hiszen a hegyek és nagyobb dombok meg vannak jelölve rajta. A katonánk irányítása az irányokkal és az analóg karokkal egyaránt történhet, mert a játék támogatja az összes irányítót és a vibráció funkciót. A Starttal már jól ismert options menübe kerülhetünk, amit a játék főmenüjéből is elérhetünk.

Összegzőként azt lehetne elmondani a programról, hogy végre elérkezett a pillanat, mikor kezünkbe vehetünk egy olyan minőségi játékot, amit Army Men-nek hívnak és amellyel még játszható és élvezhető is. A grafika kimagaslóan igényes az előző próbálkozásokhoz képest, a hangok és

zene javult egy picit, viszont az irányításon a mai napig nem tudtak változtatni. Az egyetlen ok, amiért játszható a játék, az a pályák tökéletes megtervezése, ami



ahogyan annak illik. De erről egy kicsit később, most lássuk mi újat agyaltak ki a készítő a történet terén.

## PLASZTIK VILÁGHÁBORÚ

Amióta magára hagytuk szegény zöld hadosztályunkat, még jobban elfajultak a dolgok a két ellenséges csapat között. Sajnos már odáig vetemültek, hogy a világháború gondolatával játszanak. Bevonták a háborúba a világ összes műanyag katonáját, úgyhogy a gyilkolás elképesztő méreteket öltött. Ezúttal a zöld haderők határozottan nyomulnak előre, sorra foglalják el a sárgák bázisait. Ebbe a győztes menetbe kapcsolódunk be mi is. Feladatunk a különböző parancsok végrehajtása lesz, mint például rádióállomások megsemmisítése, bázisok elfoglalása, stb. A helyszín a tengerpart, az őserdő, a legváltozatosabb és "legrambósabb" terepek. Végre sikerült megteremteniük a programozóknak az igazi hangulatot, azt a hangulatot, amit egy háborúba induló játékosnak éreznie kell. Katonánk mozgáspaletteja nem túl sokat változott, sőt maga a játék felépítése is maradt a régi. Ugyan úgy elmegetünk egy gyakorló pályára a bevetés előtt és hason-

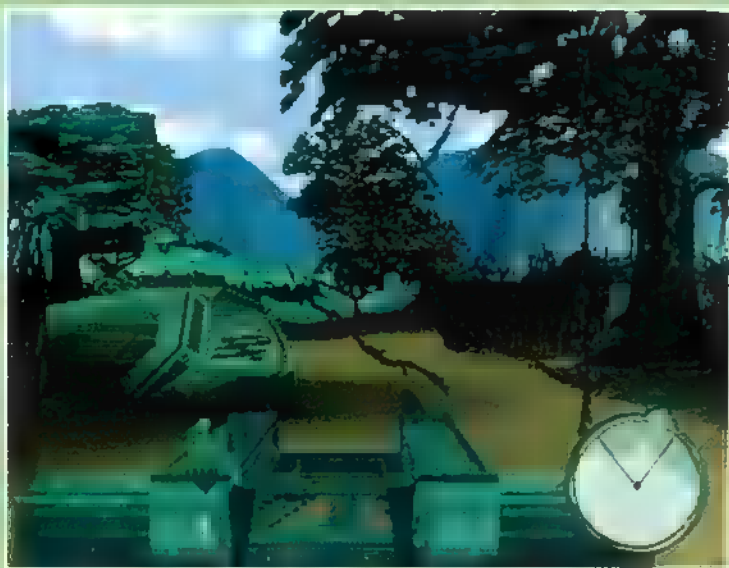
ni a bázist, bejutni és megsemmisíteni a rádióállomást.

Ami a legjobban tetszett a programban, hogy a grafikát teljesen átgyúrták, megpróbálták csökkenteni a szögletesedés mértékét, új objektumokkal rakták teli a pályákat, és ezzel végre igazán élvezhetővé tették az akciót. Miközben haladunk a ködös őserdőben, tudjuk, hogy minden bokor mögött la-pulhat egy ellenséges sárga, mindenhol lehet elrejtve egy veszélyes akna. Ezzel tudatunkat törünk előre az őserdőben, a fák törzse mögött szemléljük, hogy nincs-e valahol egy galád gyilkos és nagyobb köveket fedezékként használva lövünk ki őket.

nálunk egy távcső is, aminek a használatát senkinek nem ajánlom, mert mialatt nézelődünk, löni nem tudunk és így bárki belénk ereszthet egy sorozatot. Az L1 használatával tudunk vetődni oldalra, vagy előre, az irányok kombinálásával. A Háromszöggel és a Négyzettel lehet váltani a fegyverek között. A fegyverek szintúgy a jól megszokott palettáról kerültek ki, kezdődnek a puskánál (amiből végtelen töltényünk van), rakétavető, gránát, lángszóró, mortar, stb. Az X-et nyomogatva tudunk tüzelni az éppen kiválasztott fegyverrel. A képernyő bal alsó sarkában található a már jól ismert plasztikkatona figura, mely

lehetővé teszi, hogy a legpocsecább irányítás mellett is mozogni tudjunk és eltalálhassuk az ellenfelet. Talán végre sikerült elérniük a készítőknak, hogy végre valaki játszani is tudjon a programjukkal, éppen ezért, én azt mondom, hogy az Army Men: World War megérdemli, hogy kipróbáljuk. (Lapzárta: jött a hír, hogy a játék PAL verziójának címe Army Men: Operation Meltdown lesz.)

Endrédi Tibor



### ARMY MEN WORLD WAR

3DO

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA  
HANGULAT

12 JÁTÉKOS  
1 MEMÓRIABLOK  
ANALÓG IRÁNYÍTÓ DUAL SHOCK!

✓ EZ AZ EPIZÓD VÉGRE JÓL SIKERÜLT  
× AZ IRÁNYÍTÁS MÉG MINDIG GYENGE

# 78%



A francia illetőségű Infogrames egyre-másra adja ki a különböző autóversenyes játékokat, elég csak a Test Drive sorozatra gondolni: Azonban mostanában a biztonságos aszfalt helyett valahogy jobban előtérbe kerültek náluk az emberpróbáló terepversenyesek. Mostanában a Test Drive sorozat is igencsak abba az irányba fordult el (TEST DRIVE OFF-ROAD 1-2; TEST Drive 4x4). Legújabb játékuk, a 4x4 World Trophy is, egy kis vadvidéki sárdöngető terepversenyre csábítja a jelentkezőket. Szokás szerint, mint minden Infogrames program kemény gitázzsal aláfestett introval indít. Mint a címe is utal rá, a versenysorozat az egész világ körül zajlik. A föld legkülönbözőbb vadregényes tájain döngöthetünk. Amerikában a Sziklás-hegységen, Japánban a hófödte Fuji, Mexikóban Yucatanban és még sorolhatnám a egzotikus helyszíneket.

Sima Arcade-ban csak az alap járgányok és pályák vannak nyitva, ezeken nyomhatunk egy-egy egyszerű versenyt. A minél jobb helyezéstől függően, hogy mindig időre beérünk a következő ellenőrzési pontra, mint régen a játéktérképen. De hát az azért is Arcade mód.

A többjátékos részben ketten játszhatunk egymás ellen osztott képernyőn.

A World Tour-nál kezdődik el az igazi karrierünk. A névbeírás után befogadunk el a bemutatóterembe (VISIT THE SHOWROOM), nézzük meg a kínálatot, és kevéske kezdőtőkéből vásároljunk egy kocsit. Lehetőleg olyat, aminek a tulajdonságai aránylag megfelelőek és a pénztárcánknak

megfelelő. Lehetőleg olyat, ami mindenben viszonylag jó, ne utazzunk mondjuk a nagy sebességre, mert megszívjuk. A versenyeken a jó helyezésekért különböző pénzüsségeket lehet nyerni. Ezt a pénzmagot többféleképpen is hasznosíthatjuk. Vagy vesszünk belőle egy új kocsit, vagy eladjuk a meglévő járgányunkat, és a két összegből vesszünk egy klasszissal jobb kocsit. Ha viszont már na-

nak a profik közé. Persze ezzel együtt lesznek erősebbek az ellenfelek is, és a pénzdíj is növekszik. Mondjuk vagy én vagyok nagyon a Colin 2-höz szokva, vagy a játék sikerült egy kicsit nehezebbre, de az elején nem, hogy nyerni nem tudtam, de a negyedik helynek is örülnöm kellett. Megjegyzem, őt induló van. Egyszerűen nem értem, a rajt után, hogyan tudnak több száz méteres előnyre szert tenni az ellenfelek. Egyébként is volt olyan, hogy hibát-

nak a terepviszonyok, felmegyünk mondjuk egy hegyre a sziklákra, jön egy havas rész, utána egy jeges, majd le a mélybe a murván. Szerencsére ritkésmentesen mozgatja a gép a pályákat, egyedül az azték rész nem tetszett. Nem mintha csúnya lenne, csak furcsa, hogy a romokra is ráhajthatunk. Lehet jó nagyokat ugratni, meg borulni is, az ellenfeleink is jó nagy parasztok, ahol tudnak taszítani rajtunk egyet, ez főleg a szakadékos részekben jön jól. Egy nagy hiba van a játékban, mégpedig hogy a dimbes-dombos pályákon egyszerűen, ha nem elég nagy svunggal megyünk neki a nagyobb emelkedőknek, az istennek sem fogunk feljutni rá, hiába a négy kerék meghajtás. A zenéhez néhány híres punk rock bandától (Blink 182, Incubus) kölcsönöztek egy-két nótát, ezek tényleg királyok.

## ÁRKON-BOKRON ÁT



is elviselhető. A kínálat igen bő, szinte mindegyik híresebb cég képviselteti magát egy-két modellel. Vannak az alaptípusok: Cherokee, Xterra, Ram, Hummer (ilyen van a Fejvadászban is az őslakosnak), Wrangler, és néhány különleges speciális gép, mint pl. a halkerekű T-REX, vagy a Corvette-re festett Shelby Durango, a katonai Hummer, és a Racing F-150-es. Közel harminc autó közül válogathatunk. Persze ezek árfekvése igencsak változó, ezért kezdetben meg kell elégednünk egy szerényebb modellel. A kocsik menettulajdonságait sem árt, ha szemügyre vesszük a képernyő alján. Ezek a következők: végső sebesség (Top Speed), gyorsulás (Acceleration), erő (Power), irányíthatóság (Hand-

(ENGINE) turbót és sebességnövelő csomagot. Háromféle új "rugót" a felfüggesztésbe (hidraulikus, lágy kemény). Új gumikat is szerelhetünk fel (TYRES), bár ezeknek nem lesz hatásuk a járművünk tulajdonságaira, viszont nagyon babán néznek ki. A végére maradt a Special, a különleges módosításokat eszközölhetünk, például megemelhetjük a kasznit. Azért figyeljünk oda milyen hatása lesz az átszereléseknek, mert lehet, hogy amíg az egyik tulajdonsága az autónak megemelkedik, egy másik lecsökkenhet. A Select Division-nál választhatjuk ki azt az osztályt, amiben versenyezni szeretnénk. Az elején még csak a harmadosztályt választhatjuk, és innen kell feltornáznunk magun-

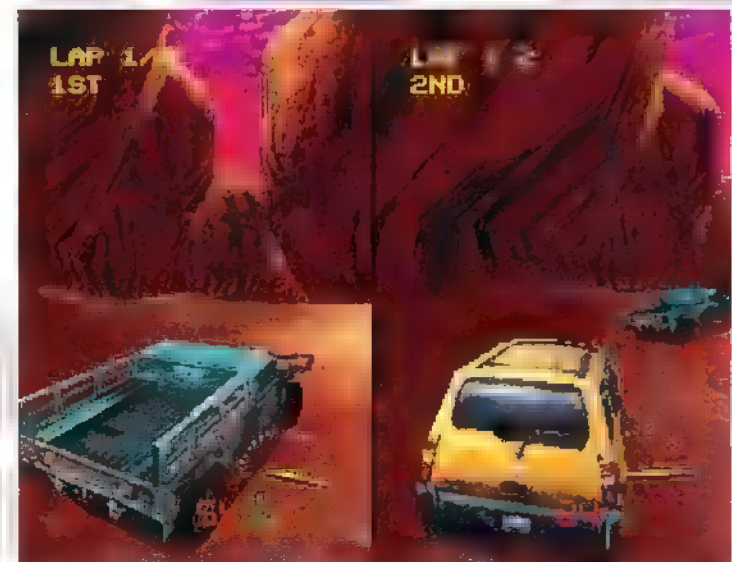
gyon a szívünkhöz nőtt a drága, fejleszthetjük is (BUY MODIFICATIONS). Ez a rész leginkább a N64-es Pod Race-hez hasonlít. Négy különböző ponton vehetünk új alkatrészeket a dzsipünkbe. A motorhoz



lon kört mentem, és egy méterrel sem kerültem közelebb az előttem haladókhöz. Amúgy az irányítással semmi gond, jól reagálnak a kocsik az iránygombokra, és típusonként tényleg más vezetési stílust igényelnek. A pályák kifejezetten szépek, így hirtelen is nagyon jut szembe, hol láttam utoljára ilyen igényesen kidolgozott grafikát. Ja, de a C2-ben. Mindegyiken több nagyjából hasonló útvonalat is választhatunk, és itt nem érvényesek a párhuzamos közlekedésre vonatkozó szabályok, azaz bátran előzhetünk jobbról is. A későbbiekben pedig lesznek igazi alternatív útvonalak is. A hosszúságukra lehet panasz, az átlag köridő három és fél perc. Amúgy nem mindegyik pálya körös, vannak szakaszos szintek is, mint a rally játékokban. Egy-egy pályán belül is többször változ-

Ezeket a Sound Optionsban meghallgathatjuk külön-külön is. Az options-ben a memóriakártyát, és a joy konfigurálhatjuk. A Game Options-ben néhány alapdolgon (ellenőrzési pontok, nehézségi fokozatok) változtathatunk. Van még egy Cheat menü is, ahol a behozott csalásainkat aktiválhatjuk. Azt hiszem, nagyjából mindent elmondtam erről a játékról, felesleges is tovább ragoznom. Szép grafika, élvezhető játszhatóság, bombasztikus zenék. Ennyi.

CSIPI M LEE



### 4X4 WORLD TROPHY

INFOGRAMES

LATVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENESONA  
HANGULAT

12 JÁTEKOS  
1 MINUTÁS KÖR  
ANALÓG RÁNYÍTÓ ÉS AZ IGAZI TÁJ

✓ SZÉP GRAFIKA HOSSZÚ  
KARRIER ÉS  
✓ APRÓ PROGRAMOZÁSI HIBÁK

89%



# RESIDENT EVIL





# CHANCE PARS



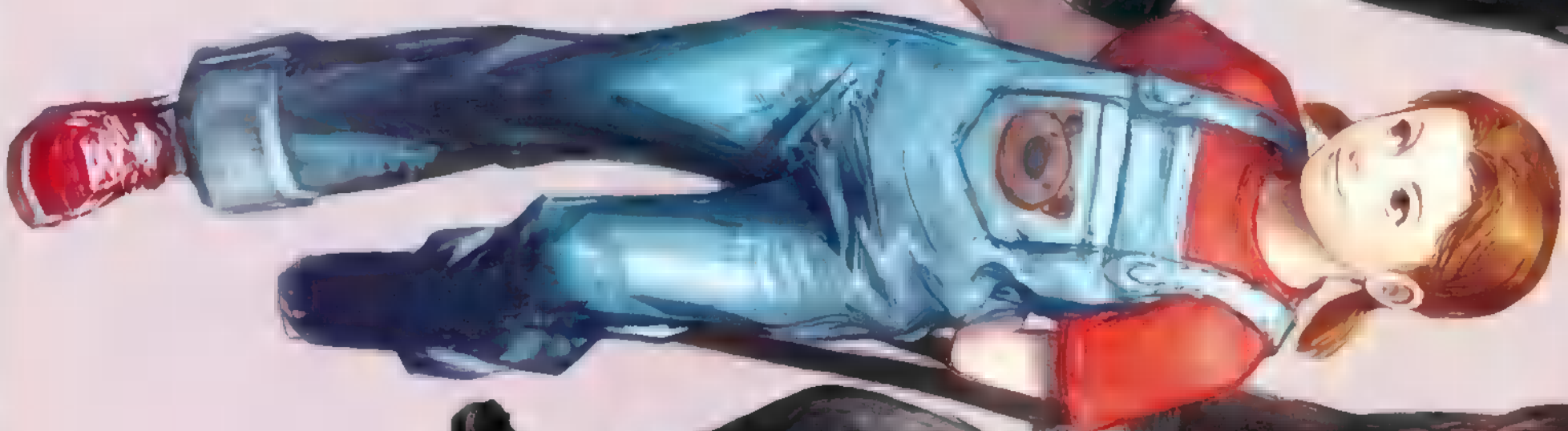




SCEE

576  
92404





576  
KOTEN

CAPCOM



## JÁTÉKTEREM-ÖRÜLET LÉTESÍTÉSÉNEK

Kicsit dühös voltam magamra, mert abban a hónapban az igazán nagy ártományok között szülem el a leendőket a többieknek. Vagyant, Chase, Gulerim, és a többiek. Aztán, csak 1-2 hétközön a csúszkán voltam. Aztán rájöttem, hogy Gulerimén vagyok én többes, hiszen végül nem volt egy – mostanában a hosszabb ideig tartó kalandokhoz nincs meg az ideje, meg aztán világ átlagában nagy példányszámú könyvek. Talán magam se tudnék megírni egy ékezetes végpontot...

Most egy népszerű "játéknak" nevezhető  
cuccot szeretnék bemutatni, ami több  
szempontból is kedves nekem. Ő a Ray Cris-  
sis című lövöldözős prog, kicsit a példá-  
s párnás műlira visszatekintő Taifo. A prog-  
munkatársak játéktérrel masinaként látott ex-  
világát 1998-ban de Gandoban már meg-  
dobálták beis elgázoló a hercezbérek.  
Élkészült a Hayátalon átírat is. Sok gála-  
nak egyáltalán nem is eszmény előadás, ezt  
a tesztet, mert mára a Haurix "Földm-  
tes" lövöldözős játékok már azazál kine-  
tek a színpad; egyenesen hogy minden  
szövegben talál helyet igen megalkot.  
Ezt vezethem. Éppen ezért gondosan elg-  
áztam valakit eg-... (Akkor jött be a be-  
vezető se tudom ki volt az, de a k-  
molygó zombik már beküldték fel. Azért  
kérlek...

Mindamellett úgy éreztem, hogy a konzol olvasóinak illik tudni arról, hogy van egy olyan része a világnak, ahol nem kizárólag az idegen 3D-s mankókész játékokat és az autóversenyeket forgatják, hanem lehetnek anyagok is mindent a legfelsőbb minőségűbb izlésű játékokra is. Szerencsések a japán PlayStation-ot, így az őket. A Ray Crisis először is azért készült, mert egy "retro hazafi" (akiknek a japán stílusú lövöldözős játékok mindig nagyon minden korszakban a legkedveltebbek voltak) viselt amelyet egy ilyen programnak írt. A játék fő célja az volt, hogy a játékosok - és a fejlesztők - a játékot a legújabb generációval tudják megérinteni, és a legújabb generációval tudják megérinteni.

tó becsületes, egyszerű pszichológus  
és elképesztő érzékeny.

Wii is mondhatnék egy a "Nehéz" kategó-  
riába tartozó. Nehéz lehet, ha van.  
Azt mondja egyszer egy kolléga, hogy a p  
esztelő egy oldalt akár egy kép alapján is  
meg tud írni. Fene tudja. Mit lehet írni egy  
japán lovaddózós játékra? Még jó, hogy  
van a képi rész is. A képek, mert  
a képek jobban esnek a screenshorek be-  
szélnek. Hát ha valaki nem is kap egy kis  
puffogatáshoz. A kolléga azt mondta vala-  
kor, hogy az egyik cikkem alapján lehet ki-  
pott egy elvileg jó cikknek írt cikkhez.  
Igyekszem, hogy az most is sikerüljön. Mert  
a Ray és a sárkány...

Inlró. Asszem, nincs is intró, csak egy fejtegető, egy nagy lélegvétel, zene villódzó hangok, lélegző hangok, szakmai érvelés és végsőre tömkeleg, egyáltalán nem teljes körű elemzések, dörgő számsorok, számszámok, nagyon rövid leírások.

Talán az a legrosszabb, amit kiírt az intró, hogy nem tudom, de a hangulat alapján úgy érzem, hogy kiírt. Ne kérdezd, miért csinálnak a zenészek minden szöveget úgy, hogy az a legrosszabb, amit lehet csinálni.

Jó! Először is ad-e  
vagyon egy kicsi  
melyik minden a könyv-  
től csak a klasszikus ér-  
telmesen és tökéletesen.  
Hiába, a japánok  
mechanikus dicsőség  
hiszen így kell írni ezt a  
szót?) senki sem  
utánozni. Ez a kis úr-  
zó 3D-s terep fölén szög  
felé fordított, jobbra

Ahogy neki illik. Mindamellett ez a bűs  
nyos a leggyönyörűbb látvány. A  
mindentől különös alakza-  
tát öltve a levegőbe, a jégszín az  
aztán, hogy ha egy intéssel lejjebb  
mozdulsz, akkor a jég haza szökni az  
A jéktumokat. Ahogy inted a kez  
kicsit elmozdod a kép. A néz  
ki mintha lennénk a jégben.

„Mindenkinek megvan a maga beszélgetéscímese: robotok, űrhajók, komputerek, robotok, beszélgetések az életről. Mindig csak a létezésről van szó, sehol semmi másról, mint a létezésről legyen szó. Mindig fölben. Alulról jönnek, még mindig...”

az első számú kőzetlevegő, azaz kő, mert te vagy. Te is a föld vagy, az állást, egy idő után azt a földet fogja lenyelni. Nem tudod, ha a föld a robbanások között, akkor csak inni. Wgre leghosszabb egy nagyobbat, a földet, ami a földet lenyelte, bele a földbe.

Akkó. Lősz, mire az állat. Ők is lövni tud.  
Normál lövés. Nem szeliesen. Gyorsan.  
Mire az állat. Mert azt úgy kell, lézeres  
vagy, gyorsan. Mire az állat. Mire az állat.  
Mire az állat. Mire az állat. Mire az állat.  
Mire az állat. Mire az állat. Mire az állat.  
Mire az állat. Mire az állat. Mire az állat.  
Mire az állat. Mire az állat. Mire az állat.  
Mire az állat. Mire az állat. Mire az állat.

k az eget  
Ahogy  
ellőnik a rob-  
az asztal  
kita yha  
milyen kis bo-  
Ezre  
pon  
nyo b  
Műve  
dall reme  
vagy

[illegible][illegible]

# RAY CRISIS

TAITO

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONAT  
HANGULAT

## 12 JÁTEKOS

## 1 MEMÓRIABLOKk

**AVATARI RÁNYTÓ** **MENTA** **ESZENCIA**

✓ **MIKILÁN LÁTVÁNYOS**  
**LAVAGMONT JÁTEK**  
**ESZEN É STHUS ESZEN**

X **ROBIN** **IN** **STYLUS** **INTERVIEW**

89%



**A** Nightmare Creatures – mint emlékeztető – a francia székhelyű Kalisto első szárnypróbálgatása volt a horror-játékok terén. A Viktória korabeli London sötét utcái elevenedtek meg a játékban, melyeken olyan undori-



egy kulcsra – az elsőre, amit a hosszú kaland során még számtalan követ. Hamarosan használhatjuk is: miután kimászva egy hasadékon kijutunk a szabad ég alá. Az udvaron szakad az eső, s néhány korhadt ládát rúghatunk szét. És

lám mi kerül elő: egy infúziós zacskó, meg valamiféle varázslat...

## VÁLOGATOTT HALÁLNEMEK

Nos ezzel a rövid élménybeszámolóval tulajdonképpen mindezt el is

tás is átalakul. Bár az X-szel továbbra is – mint rendszeren a tárgyak törésénél – csapásokat lehet mérni, illetve ■ háromszöggel mérni, viszont a négyzettel már nem ugrani lehet, hanem vagdosni, továbbá aktívra válik ■ kör is, amivel védekezni lehet. A védekezésnek nem csekély jelentősége van. Kár, hogy ezzel a lehetőséggel az ellenfelek is szívesen élnek. Hogy ne tudják védeni magukat, két dolgot tehetünk: vagy hathatós kombókat kísérletezünk ki, vagy varázslatot használunk – már ■ van. A tüzel balta kifejezetten védekezés ellen lett kitalálva: egyszer-

rűen lenyesi a szörnyek karjait. Jóllehet azt hozzá kell tenni, hogy a nagyobb hústornyokat szeletelhetjük egy darabig: egyesek még fej nélkül is képesek továbbküzdeni. Sajnos elég ritkán találni varázslatokat, úgyhogy a legkeményebb pokolfajzatoknak kell tartogatni őket. Általában igaz a játékra, hogy a "méret ■ lényeg", tehát nem hiszem, hogy fejtörést okoz, melyek is azok a keményebb ellenfelek. Olyankor nagyon

## NIGHTMARE



tó lények kószáltak, hogy azoktól még valószínűleg a Hastelmetsző is halálra rémült volna.

Nos hiába tisztítottuk meg London utcáit, mert Adam Crowley, a szörnyetegek teremtménye, újra munkához látott. 100 év telt el a legutóbbi incidens óta, úgy tűnik, Crowleyt még az élemedett kora sem gátolja meg a "csínytevéseiben". A naptár 1934-et mutat, amikor ismét Londonra szabadul a pokol – ezúttal úgy tűnik, teljesen védtelen a város. Az örült doki genetikai klinikáján azonban akad egy paciens, aki valahogy nem akar csatlakozni a zombi-hadsereghez. Ez a Wallace nevű fickó ráadásul nem csak a saját bőrét félti: nem hagyja, hogy kedvese, Rachel is hasonló sorsra jusson.

Ami a játék hangulatát illeti, hát nem rossz, már csak a kezdet sem. Wallace egy gumiszobában eszmél, de a legrosszabbik fajtából: mocskosak és lepusztultak a falak, az egész "klinika" egy lepratelep. Ő maga sem mutat kellemes látványt: lógó kötések jelzik, hogy a doki már elvégzett rajta néhány beavatkozást. Körülnézve a helyiségben nem igazán érteni, hogy a mentálhigiénés kezeléseknél miként része egy balta, mindenesetre pont kapóra jön: hősünk nyomban magához ragadja az ágya mellől – és milyen jól teszi ezt! Nem elég, hogy a ránc zárt ajtón már csak kijutni is ezzel az eszközzel tudunk, de ■ folyosón mindjárt akad más aprítani való is. Az égő épületben az egyik betegársunk is lángra kapott, de ez szemlátomást kevésbé foglalkoztatja, mint az, hogy szerény személyünket agyonverje. Miután végeztünk vele, belépünk egy sötét szobába – közepén egy véres műasztallal. Hatalmas férgek tekeregnek a földön, az asztalon pedig egy női alak hever. Vagy legalábbis valaha egy nő lehetett: ám amint feltápáskodik, láthatjuk, hogy vajmi kevés emberi vonás maradt rajta. Jobb is lesz, ha megszabadítjuk a földi szenvedéseitől... A következő szobában aztán rábukkanunk

mondtam a Nightmare Creatures 2-ről. Ennyi ugyanis az egész: kaszaboljuk az ördögi teremtményeket, s közben nyitogatjuk a továbbvezető ajtókat. A feladat nem túl bonyolult, lévén hogy csak egy út van a pályákon – maximum egy-egy leágazó zsákutcába tévedhetünk be, a végükön a következő kulccsal. A cselekmény fordulatossága abban merül ki, hogy néha robbantani kell, néha el kell tolni egy szek-

rényt, stb. A lényeg tehát egyértelműen a bunyó.

Ha ellenségbe ütközünk, automatikusan "küzdelem üzemmódba" vált a játék. A kamera ilyenkor mindkét résztvevő felet igyekszik kedvezően mutatni, és az irányítás is megváltozik: a verekedős játékok mintájára az ellenfélhez igazodik, s csak az L1-et nyomva tartva szabadulhatunk ki a "vonzáskörzetből". A gombkiosz-



## NE FÉLJ A SÖTÉT





jól jönni a hamvasztás, mérgezés vagy a méhraj! De a fogyasztás sem rossz: a megdermedt áldozat egy csapástól szilánkokra törnek. A varázslatok között megjelennet egy pisztoly is – és ezzel tulajdonképpen majdnem mindent fel is soroltam. Ha több varázslatunk van, az R1-gyel válogathatunk közülük.

Mind az ellenfél erejét, mind a saját energiánkat egy-egy csík mutatja. A sajátunk pótlásához verrel teli infúziós zacskókat kell keresnünk – mint ahogy az élménybőszámlából is kitűnt, többnyire széttörhető ládákban rejtőznek. A zacskók mellett a lebegő könyveket kell kitüntetett figyelemben részesítenünk, velük lehet tudni illik állást menteni.

## VISSZATASZÍTÓAN

Szerény véleményem szerint a Nightmare Creatures 2-ből leginkább a pályákat lehet dicsérni. Teljesen méltó a játék, de az ötletesen kidolgozott részletek sikeresen elfeledtetik velünk, hogy egy rögzített útra vagyunk rákényszerítve. A dühnőből

kadt kópia. A sokféle speckó effektus közül pedig kiemelném az esőzattal utcafék a lámpákat: nagyon életszerű, ahogy befátyolódik előttük a vízpára. Amennyire lehet, még "él" is a terep. A közeldésünkre bogarak vagy patkányok futkároznak szét, avagy láncok lenge az érintésünktől. Vértől is kapunk bőségesen. Fröccsen a falakra ahogy kell, és le is csordogál azokon. (Csak egy kicsit túl hamar felszárad.) Szóval azt nem lehet mondani, hogy a játék nem néz ki elég "borzalmasan".

A pályákon – de talán ezt már említettem is – könnyű tájékozódni, lévén egyirányúak. A későbbi szinteken ugyan kuszább a szobák, illetve az utcák elrendezése, de ez csak a látszat: mindössze a leágazások lesznek hosszabbak. Maximum azért nehézkes az út megtalálása, mert nincs körülnézés, s így a magasban lévő elágazásokat csak felugorva vagy magasabbra mászva tudjuk észrevenni. Azonban ha minden elágazást végigjárunk és minden utunkba kerülő ládát és szekrényt szétverünk/eltolunk, nem igen lehet elakadni.

Szó mi szó, egy dologra mondjuk elég nehezen jöttem rá, de az szerintem nem az én hibám volt. Képtelen vagyok megérteni, miért lett volna sejtene, hogy a kőri vár ebédlőjében eltolható az egyik sarokoszlop – sehol máshol nincs ilyen jellegű mozdítható dolog. Néha meg az irányítás hibájából éreztem magam tehetetlennek: Wallace fel tud kapaszkodni a falakon, de elképesztően pontosan szembe kell állni a magaslatokkal.

na! Jönnek egymás után a szörnyek, s legfeljebb annyiban változik az önfeledt gongyomkodás, hogy a különféle démonokhoz különféle kombók kell kidolgoznunk. Ha számszerűsítjük a dolgot, van összesen 28 fajta ellenfél úgy, hogy némelyikkel zással az is mondhatjuk, hogy van összesen 28 fordulat a játékban. A játékmenet talán legelenszenvesebb vonása pedig az, hogy nem lehet elmene-



egyet kalandból mindössze az egyik párizsi útszakaszt találtam igazán szórakoztatónak: egy ízben fel kell kapaszkodni az építési áll-



## BEN!

például nem szabadulunk meg egykönnyen: az udvarról a tetőre kell mászni, onnan egy mosodába törhetünk be. Külön dicséretes, hogy mindenhol igyekeztek kihasználni a terep adottságait, s ezzel egy kis szint vittek a monoton öldöklésbe.

Amikor templomban járunk, a pokolfajzatok a gyóntató fülkékből törnek elő. A koszos csatornában meg ódon kincses-ládák pihennek a víz mélyén, s mily meglepő: azokban valóban kincset érő cuccok rejtőznek. De már csak az ilyen mozzanatok is jópofák, mint egy lift azért nem működik, mert szemünk előtt vágja el egy fickó vezetékeit, aki nem elég elővigyázatosan rántja be a láncfürészt.

A grafika teljesen szoros épületek és a szörnyek egyaránt nagyon hatásosak. A játék hangvilága is nagyon jó, a szörnyek hangjai különösen jók. A játék hangvilága is nagyon jó, a szörnyek hangjai különösen jók. A játék hangvilága is nagyon jó, a szörnyek hangjai különösen jók.



## BUNYÓ KARACSONYIG - MEG MÉG TÖVÁBB IS

A Nightmare Creatures 2 semmi- ben nem más, mint a többi hasonló akciójáték. Ez azt jelenti, megállapítható, hogy a játékot az alkotók, gondolkodva azokról, akik azt mindenki szereti. Ezért egyebár mindenki szeret szörnyeket kaszabolni, és mindenki szereti, ha fröccög a vér. (Vagy ha nem is mindenki, hát azok biztos, akik horrorjátékokat vásárolnak, és persze nekik szánták az egészet.) De hát azért egy kicsit nagyobb változatosságra törekedtek vol-

külni! Az egyrésztől jó dolog, hogy az L1-gyel otthagyhathatjuk az ellenfelet, de értelmese nincs, mivel addig nem enged tovább a program, míg mindenkit fel nem aprítottunk. Nem tudni miért, de addig nem lehet átkap-

ványzatokra, illetve a házak tetejére, s így egy kis Tomb Raideres feeling is bejátszik – de sajnos csak rövid ideig.

A Nightmare Creatures 2 végül is olyan játék, amit csak időnként jó elővenni. Ha felgyülemlett bennünk egy kis agresszió, remekül le lehet vezetni vele, ám nem ajánlom, hogy bárki is úgy álljon neki játszani vele, hogy "akkor én most végigviszem". Én elkövettem ezt a hibát, és elmondhatom: a végén már piszkosul untam.

V.Z.

csolni a kapcsolatot, nem lehet felmászni a lámpákra vagy kinyitni az ajtókat. Ez pedig elég nagy baj, hiszen Crowley teremtményei annyian vannak, mint az oroszok. Amikor hatalmas vérontás után egy hatalmas szörnyrel, biz' isten már a szobák kerülgetett. (Azt hittem, mindegyikük életre fog kelni, és a fél életemet a kiirtásukkal fogom tölteni, de szerencsére végül "csak" 4-5-tel kellett végezniem.)

Lehet, hogy egyesek sosem tudnak betelni a szörnyek kaszabolásával, de én nem tartozok közéjük, s ezért nem tudok túlságosan nagyra értékelni egy ilyen játékot. Az

### NIGHTMARE CREATURES 2

1 JÁTEKOS

1 JÁTEKOS

✓ HÁTBORZONGATÓ HELYSZÍNEK

✓ TEREMTMÉNYEK

✓ CSUPÁN EGY NEM ÉRŐ ADOK-KAPOK AZ EGÉSZ

# 85%



# Ezt ne hagyd ki! Az 576 Shopok július havi ajánlata



Különleges akció a most megjelenő Might & Magic 8 hívének!

Há most vásárolod meg a M&M sorozat legújabb gyöngyszemét, ajándék 18 cm-es akciófigurát választhatsz magadnak!

9.990,-



Az akció július 31-ig érvényes



HOT WHEELS



Kedvenc játékauid most a képernyőn is életre kelnek!

alkalmi ár:  
~~17.990,-~~

5.990,-



ACTION MAN

A legmenőbb akcióhős ismét megmenti a világot. Erő, lelemény, és szuper fegyverek segítik útját

~~12.990,-~~

7.990,-



Eszement pályák, ördögi motorosok. Bírod a kiképzést?

most csak:

5.555,-

MOTO RACER



~~9.990,-~~

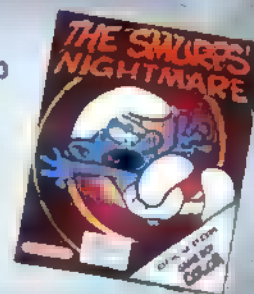
6.990,-



Válassz ajándék törpöt magadnak a legtörpösebb játékok mellé!

~~7.990,-~~

4.990,-



The Beatles  
Yellow Submarine

GYŰJTSD ÖSSZE MIND!

Egy darab: 1.990,-

KÉT DARAB VÁSÁRLÁSA ESETÉN  
CSAK

2.990,-

(MEGTAKARÍTÁS: 999,-)



GLOVER

Jók a reflexeid?  
Kitűnő a logikád?  
Akkor ezt Neked találták ki!

~~3.990,-~~

1.990,-

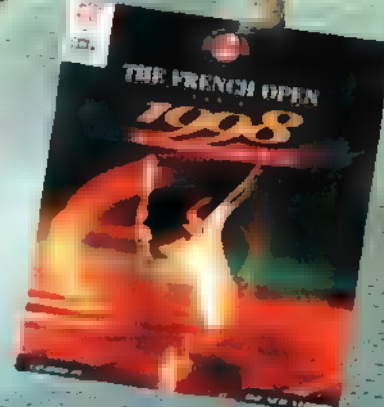
FRENCH OPEN

Itt a tenisz szezon!

■ legnagyobb sztárokkal mérheted össze tudásodat!

~~3.990,-~~

1.990,-



TRAFFIC GIANT

A formabontó tömegközlekedési szimulátorban az egész város közlekedésének az irányítása a nyakadba szakad

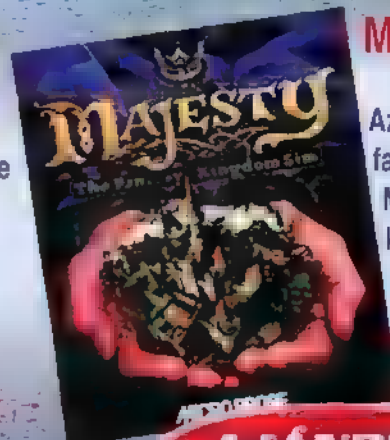
9.990,-



GUNSHIP!

A legújabb helikopteres örület a szokott Micropose színvonalon

9.990,-



MAJESTY

Az év egyedülálló, műfajteremtő fantasy stratégiája ajándék Magic the Gathering kártyacsomaggal

~~9.990,-~~

7.990,-

AJÁNDÉK

Várunk az üzleteinkben!



...és akkor megvettem mind a hat zacskó chipset, és mind a négy liter kólát, amit az üzletben találtam és nekiláttam az Európa-bajnokság első mérkőzését megnézni. Voltunk vagy nyolcan a szo-

izgalmasra sikerült, így nem kell kereszt-re feszíteni a lusta programozókat. Persze az intró megosztja majd a közönséget, mert ha valaki a Bayern-nek szurkolt akkoriban, annak bizony legfájdalma-

megismert klasszikus mérkőzéseket felelevenítő Classic Finals, ahol a bajnokok ligája 1968-tól vívott döntőinek bizonyos mérkőzéseit játszhatjuk újra persze szigorúan a történelem szerint diktált ese-

szágához, mint az EA Sports klasszikus sorozatában megereszített röptéknél. Jó és mindenképp használható újtásnak tartom a támadások közben megnézhető felső madártávlatot, ami gyakorlatilag a



## CHAMPIONS LEAGUE

SEASON 1999/2000

KÜZDJ A KUPÁÉRT!

bában és már az első meccs után nyilvánvalóvá vált: nem nagyon akad idén nyáron sem szabad este Júni 10-től Júli 2-ig! Aztán jött a telefon, hogy van itt egy program, és hogy le kéne tesztelni. Persze foci! Na, ennyit a nyugodt estéről. Tudván, hogy cimboráim legalább annyira fanatikus PSX-futballozók mint én, hamar rádöbrentem, hogy nem lesz könnyű besúriteni két játékot a napi két meccs közé, nem is beszélve a tényről, hogy szerény hajlékom azóta átalakult egy Keleti-aluljáró színvonalú átjáróházzá, mivel minden nap minden órában beállít valamelyik ismerterem barátom, hogy ugyan játszunk már egy kicsit a Bajnokok Ligájával. Talán az sem lepne meg, ha egyik nap valamelyik Fedél Nélkül-husár is elosonna a szobám ajtaja előtt. No, de mint már mondtam volt, én is hasonló beállítottságú vagyok (mármint focijáték ügyben), így az elmúlt 168 óra nem is szólt másról, mint a kerék pöttyös labdáról a nap 18 óráján keresztül. Talán nem kell különösebben elmagyaráznom, hogy a játék, melyik bajnokságot fogja szimulálni, így vágjunk rögtön a közepébe.

Bár úgy gondolom, nem a legjobb intró az olyan, amiben gyakorlatilag egy videó van bedigitalizálva, mégis talán ebben az esetben elfogadható az a kisfilm, amit összedobtak az Eidosnál. Ez a Bajnokok Ligája-féle elit feeling jól átjön a bevezető képsorban, nem is említve annak a tényét, hogy különösen a tavalyi döntője ennek a bajnokságnak nagyon

sabb pillanatainak egyikét "kapargatja meg" a rövidfilm.

Ha a csapatokat és a különböző helyszíneket tekintjük teljesen up-to-date minden, nem kell tartanunk attól, hogy esetleg hibás csapatfelállásokkal találkozunk, de a különböző csapatok formációi is jól vannak modellezve, így még az sem nagyon kötekedhet, aki minden játékost, minden bajnokságot és minden formációt IQ-ból vág.

Mivel a magyarok nem nagyon jeleskednek a futball műfajában, hát sajnos ebből a játékból is kimaradtunk, így ne

keressetek egy magyar játékost sem, kivéve persze a berlini Herta-ban Királyt és Dárdait, akik remélhetőleg egy kicsit megmutatják azért a nyugatnak, hogy akadnak még használható, intelligens és jó focisták a gulash-országban is.

A játék legjobb és legérdekesebb menüpontja a már más játékokból is

mények felidézésével. Ez a pont jelenthet némi vigaszt azoknak a München-szurkolóknak, akik a fent említett mérkőzést olyan fájdalmasan élték meg. Ha itt nekifutnak a meccsnek, nem biztos, hogy sikerül a angoloknak kiegyenlíteni. Persze rengeteg egyéb "éles helyzet" van még a választható menüpontok között, így mindenki kaphat kedvére való feladatot, ha már arra a sima mérkőzés nem elég. Ezeknek a meccseknek a nehézségi fokát egyébként, a mellettük látható csillagok száma jelöli.

Ha magát a játékot nézzük, akad egy két apróság, amit bizony kihagyhattak volna a készítők. Szerintem abszolút szabálytalan módon szerelnek sokszor a gép által irányított csapatok, viszont, ha mi rúgjuk fel az ellenfelet, szinte minden alkalommal befújja a bírót a faltól. A másik kicsit idegesítő komponens a játékban a csatárok labdavevétele. Túlságosan sokáig bénáznak a kirúgást követően és így rengeteg alkalommal elveszik a labdát tőlünk az ellenfél játékosai.

Vannak viszont a játéknak határozottan jó részei irányíthatóság szempontjából. Például nem megy kapura majdnem mindegyik lövés, mint a Fifa sorozatban. Itt elég könnyű mellé löni, és amikor röpében próbáljuk eltalálni a labdát a pontos lövés esélye is közelebb áll az iga-

csatár felnézését helyettesíti egy felfutás során. Így sokkal könnyebb megnézni a passzolási lehetőségeinket, hiszen ilyenkor a képen kívül álló játékosok is láthatóak, így nem vaktában passzolunk, hanem előre megfontolt embernek. A taktikusabbak két, három passzt is megtervezhetnek ennek a funkciónak a használatával. A program másik érdekessége, hogy az angolok szövetségi kapitánya Kevin Keegan is kommentálja az eseményeket, ami mindenképp aktuális ötlet, volt különösen az angolok siralmas EB nyitányát figyelembe véve. A játék támogatja a Multi Tap adaptert is, így akár nyolcan is játszhatnak egyszerre. A gólörömeit is nagyon jól és élethűen sikerült le motion capture-özni, így ha elég sokáig várunk a frissen apaként ünneplő Bebeto elhíresült ringatását is megcsodálhatjuk a többi gólöröm között a játékban.

Mindent összegezve nagyon jó kis program született a Eidosnál és ami még ennél is meglepőbb: legalább annyira játszható és élvezhető, mint a Fifa-sorozat bármelyik tagja. Érdemes sokat játszani vele és ha már úgy érzitek: kicsit túlságosan könnyen megy minden mérkőzés, lépjetek a profi fokozatra, garantálom, hogy meg fogtok izzadni minden gól előtt.

Adam



**UEFA CHAMPIONS LEAGUE**  
SEASON 1999/2000

**EIDOS**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA  
HANGULAT

18 JÁTÉKOS  
1 MEMÓRIABLOKK  
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK  
MULTI TAP ADAPTER

✓ ÉLETHŰ ÉS REALISZTIKUS  
× A KÉPZŐ SZÍVARTÉRI MŰKÖDÉS

**88%**



A játékok rengetegében az ember már nagyon ritkán figyel fel valamilyen programra és ül le vele komolyabban játszani. Általában minden tesztelésre kapott játékra úgy tekintek, hogy egy újabb munka, amit el kell végez-

ladtam előre a pályákon, folyamatosan jegyzeteltem és a végén azon kaptam magam, hogy hoppá, ez nem fog beférni a rendelkezésemre bocsátott helyre. Így történt, hogy a mellékletben csak az egyes CD "Stage A" része található. Elké-



nem, hiszen nekem ■ a munkám is egyben. Miután már a sokadik játékot tesztelem, már nem minden esetben ülök le élvezettel játszani, inkább csak az írást szeretem. Van azonban kivételek, amikor egy anyag annyira meleg, és annyira jó, hogy nem lehet megállni, hogy ne ragadjak előtte egész éjszakára. Így történt ez ■ Galerians esetében is. Amikor kézhez kaptam a három CD-s programot, máris az lebegett ■ szemeim előtt, hogy ennek bizony négy oldalnak kell lennie. Láttam magam előtt az üres oldalakat és a monitor pislákoló fényénél eltöltött éjszakákat. Eztán eljött az este, beraktam a játékot a Playstation-be és nekiálltam játszani. Gondolom, ezek után már ti is kitaláljátok, hogy egész éjjelen át az analóg irányítót gyötörtem. Egyszerűen nem tudtam betelni a programmal. Több napon át játszottam vele, mielőtt nekiláttam a cikk megírásának, hiszen egy végigjátszást is kellett kanyarintanom róla. Miközben ha-

pesztően hosszú és nehéz ez ■ játék, azonban megér minden szenvedést, mert fantasztikusan misztikus a történet, hajtani fog, hogy kiderítsük mi is történt. Ezen kívül a lemezek teli vannak Full Motion videókkal (FMV), amik a csodaszép grafikai kidolgozás mellett a "játékosba történő lélekverést" is szolgálják. Sosem mondhatjuk azt, hogy túl száraz a játékmenet, mert a helyszínek mindig időben változnak, minden pálya után teljesen átalakulnak (például: a kórház, saját otthonunk, a gonoszok szállodája (Babylon Hotel), stb.) Szóval ismét nagyot alkottak a japán programozók, de lássuk bővebben, miből is áll ■ játék és hogyan épül fel.

## RION ÉS AZ EMLÉKEI

Sötét van a szobában és az emlékeink között is egyaránt, mikor magunkhoz térünk. A világítás automatikusan bekapcsol, mikor érzékeli a mozgást ■ kabinban. Kinyitjuk sze-

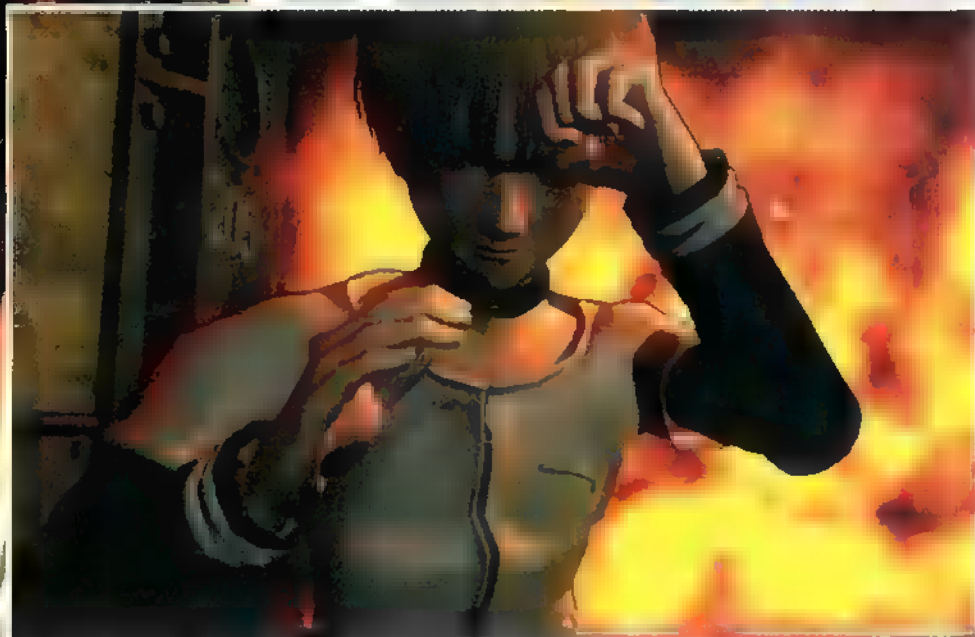


münket, körbenézünk, de fogalmunk sincsen, hol vagyunk. Testünk le van szíjazva az ágyhoz és mindenhol rémisztő berendezéseket látunk. A falak fehérek és mi mozdulni sem tudunk. Ekkor elindul nyakunk felé ■ egyik gépezet és minden ellenkezésünk, erőszításunk ellenére befecskendez az agyunkba valamilyen anyagot. Érezzük, hogy átjárja az erő ■ testünket, karjaink megtelnek étellel, úgy érezzük bármire képesek vagyunk most. Legnagyobb meglepetésünkre ■ így is van (szerencsénkre túlادagolták ■ dózist). A

vékonyka hasított bőrszíjakat és a vas tartópántokat egy könnyed mozdulattal elszakítjuk, és máris szabadoknak érezzük magunkat. Elkezdünk vizsgálódni a szobában és észrevesszük, hogy a falak mindenütt legalább fél méter vastagok és a biztonsági acélajtók is zárva vannak. Csak egyvalami lebeg homályos agyunkban: ki kell jutni! Körbenézünk a szobában és találunk egy számítógépet, amiből a naplót elolvassva kiderítjük a nevünket, és hogy mit adtak be nekünk ezek az "orvosok". Megdöbbenve állunk a tény







előtt, hogy kísérleti nyúlként használtak fel, mindenféle újfajta drogok tesztelésére. Ezeknek azonban mellékhatásuk van, kialakult a szervezetünkben egy olyan függőség, amit képtelenség legyőzni. Annyi drog van már bennünk, hogy folyamatosan kell szednünk az utánpótlást, az ellenszereket, különben meghalunk. Ezzel a hírrel indulunk útnak, illetve el, a kiszabadulás útján. Utunk során folyamatosan gyűjtenünk kell a tablettákat, kapszulákat és injekciókat, életfunkcióink szinten tartásához. Életerőnk nagyon gyenge, hiszen szervezetünk már teljesen legyengült a kísérletek során. Ezen kívül jelezve van az agyunk állapota, az AP. Ez jelzi a drogok befogadásának képességét is. Hogy szinten tartjuk (mert folyamatosan nő), szednünk kell a delmetor kapszulát. Továbbá jelezve van a nalcon és a red mennyisége is a szervezetünkben. Ezek azok a drogok, melyek használatával paranormális dolgokat művelhetünk. Például felgyűjtünk egy embert, rálőhetünk egy nalcon energia golyót, stb. Ezeket a "fegyvereket" használat előtt izzítani lehet, a gomb nyomva tartásával és így erősebb hatást érhetünk el. Fontos még az is, hogy a drogok használata és minden megerőltető mozgás növeli az AP-t. Ha ez eléri a kritikus szintet, Rion rosszul lesz, agya eltompul, teste elernyed, képtelen lesz bármilyen mozgásra a sétáláson kívül. És ilyenkor életerője is rohamosan csökken, tehát ha nem vesszük be időben a delmetor-t, akkor meghalunk. Viszont van egy nagy előnye is ennek a állapotnak, mégpedig a körülöttünk fellépő izo-

nyatosan erős elektronikus mező. Bárki jön a közelünkbe (emberi lény), amikor szédülünk, rögtön szétrobban a feje a hatalmas nyomástól. Ezt az állapotot felhasználhatjuk egyféle technikaként a pályák során.

Szerintem nagyon egyedülálló történettel rendelkezik a program és a megvalósításban is kimagaslóan jó. Stílusban leginkább a jó öreg Bioforge-ra emlékeztet, még a régi 576Kbyte-os időkből, az Amigák, no meg a 486-os számítógépek korából. Fellelhető a hasonlóság a két program között, hiszen az alapszituáció, csak úgy mint a játék felépítése egyaránt ismerős már. A kamera fix pozícióban áll a teremben, csak akkor vál-



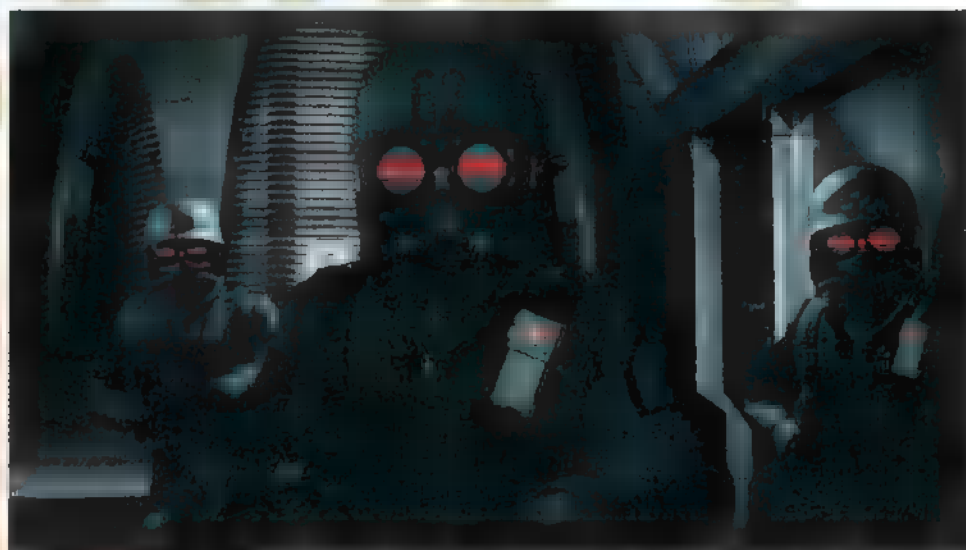
tozik a szemszöge, hogyha kimegyünk a látómezőből. A teljesen 3 dimenziós terepen mászkálunk, szobáról szobára. Sorra elvégezzük a továbbjutáshoz szükséges feladato-

kat és ezalatt gyönyörködünk a csodaszép grafikai megjelenítésben. Minden háttér és objektum, úgy néz ki, ahogyan illik és a kissrác, Rion mozgása is tökéletesen animált. No de lássuk, mit is kell tennie a játékosnak, hogy Rion-t irányítani tudja.

### A KEZELÉS

Fontosnak tartom leírni részletesen a mozgásokat, mert bizony vannak

con ereje, a red a d-felon, stb. Ezek a támadási módok is egyben, azaz a fegyvereink. Játék közben a Háromszöget lenyomva használhatjuk a telekinetikus képességünket, amely vagy valaminek az elmozdítására, felrobbantására szolgál, vagy éppen csak emlékeket ébreszt Rionban az adott tárggyal kapcsolatban. Végére hagytam a legfontosabbat, a támadást. Az R1-el tudjuk izzítani az ütő erejét, majd az X-et hozzá-

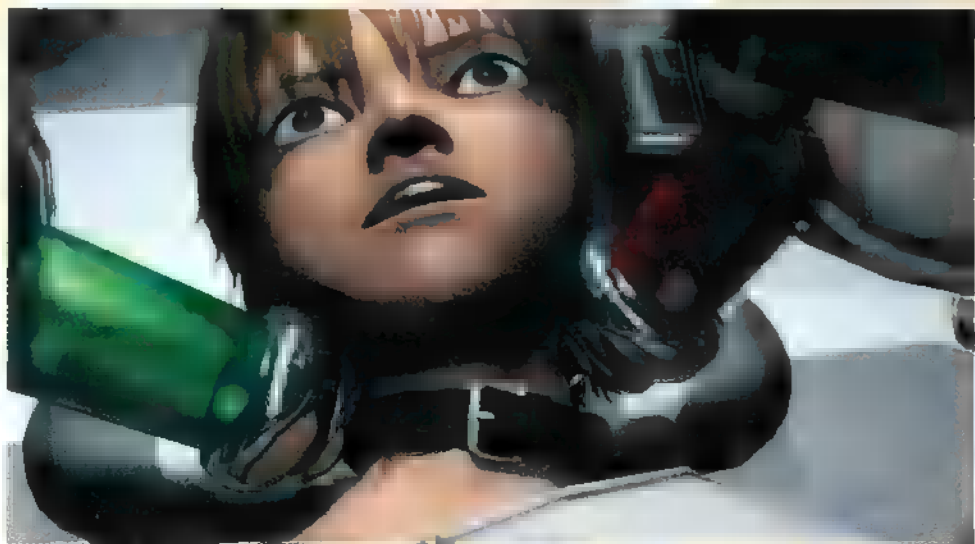


esetek, mikor ha nem a megfelelő gombot nyomjuk le, akkor annak végzetes következményei lehetnek. Szóval miután felébredtünk az első szobában a játék elején, próbáljuk ki a mozgásokat, mert később élesen már nem lesz idő végignyomogatni a gombokat. Az R2 benyomásával kerülhetünk az options menü-

nyomva tudjuk elsűtni a "fegyvert".

Nekem iszonyatosan tetszett ez a játék és nemcsak a kiváló grafika, a nagyszerű zene és hanghatások miatt, hanem, mert ezek mellett nagyon izgalmas és érdekes történettel kecsegtet. És ami a legfontosabb, hogy jól játszható is volt, hiszen csak a nagyobb főellenfeleknél és a kisebb szobákban, ahol sok szörny volt akadtam el egy kicsit. Talán ami leginkább a hátrányának bizonyult, hogy a csodaszép vizuális hatások és hátterek betöltése eléggé sok időt emészt fel, így mikor szobát váltunk esetenként tíz másodperc is eltelhet, míg behozza. Ez az olyan pályakon, ahol sorra kell bejárnunk vagy 20 szobát (például ilyen a szálloda), már nagyon fárasztóvá válik. Ha véletlenül egy rossz szobába megyünk be, míg átkerülünk abba, amelyikbe szerettünk volna egy perc is elmúlni. De ennyi szépség mellett ezt talán elnézhetjük neki, legalábbis én biztosan elnézem, és meg nem állok, amíg végig nem viszem még legalább egyszer.

Endrédi Tibor



be, ahol a beállítási lehetőségeink igencsak le vannak korlátozva a hangerő, a gombok kiosztásának megváltoztatására. Rion-t az irányokkal, vagy az analóg karokkal mozgatjuk jobbra-balra és az előre irány hozzáadásával indulunk el. A X-et lenyomva tudunk vizsgálgatni és tárgyakat felvenni, míg a Négyzettel és az L2-vel futni lehet. A Kör szolgál a térkép megtekintéséhez, amire nagy szükségünk lesz a későbbiekben, a hatalmas pályákon (végül is mindegyik pálya hatalmas). A Select-el juthatunk a nálunk lévő tárgyak és gyógyszerek listájához. Itt kell kiválasztanunk és használnunk a kulcsokat, kártyákat, drogokat. A kiválasztás az X-szel, míg a visszalépés a Háromszöggel történik. Aztán itt lehet változtatni a drogok adta képességeket is, úgy mint a nal-

## GALERIANS

POLYGON MAGIC

L A T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A  
H A N G U L A T

1 JÁTÉKOS  
2 MEMÓRIABLOKK  
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK2

✓ HATYAR MEGTÉRTÉSE ÉS  
HATÁRAT GYÖNYÖRŰ  
× EGY KISZÁR NEHÉZ,  
LÉLEK VÉLT

# 94%



## MELLÉKLET: VÉGIGJÁTSZÁS 1. RÉSZ:

A játék három CD-t emészt fel, ami nem semmi terjedelem. Ezen tulajdonságok mellett mégsem lehetetlen a végigjátszása, hiszen a lemezek többsége telis-tele van full motion videókkal. Itt, ezeken az oldalakon természetesen képzelenség lenne leírni az összes tennivalót a játékban és az összes felvehető tárgyat, ezért csak nagyvonalakban fogom ismertetni a főbb helyeket és dolgokat. Remélhetőleg ez elég segítséget fog nyújtani a végigjátszásban, mert a program amúgy sincsen túlságosan megnehezítve. Mentési lehetőség a legnehezebb helyek előtt és után általában akad, és a főellenfeleknél van újrapróbalási lehetőségünk is. A tennivalókat szobánként, illetve termenként írom le, minden szobában megemlítem, ha található valamilyen fontos tárgy, drog vagy energia, mivel ezek nélkülözhetetlenek a továbbjutáshoz. Továbbá az ellenfelekről is külön szövegek majd.

Stage A: Michaelangelo Memorial Hospital

Első szoba a Drog Adminisztrációs Labor. Itt ébredünk fel. Vegyük fel a balra az egészségügyi jegyzeteket, és a delmetor kapszulát. Ezután hátrafelé a jobbra lévő ajtón használjuk a telekinetikus képességünket és a videó megtekintése után nyissuk ki az ajtót. Átjutunk a Monitor szobába, ahol egy kedves őr vár ránk. Intézzük el a nalcon használatával. Ezután balra keressük meg a biztonsági kártyát (security card) és vegyük fel a mellette lévő energiakapszulát is (recovery capsule). Ez tölti fel az életerőnk, amit a játék HP-vel jelöl. Menjünk ki az ajtón, a 14F Goddess hallba. Itt újabb három őr vár ránk, akiket gyorsan intézzünk el és keressük meg az ajtót. Az ajtón túl a biztonsági kapuhoz értünk. Menjünk oda a terminálhoz és használjuk az előbb

felvett kártyát, az ajtó nyitására. A következő helyszín a Security Checkpoint. Itt egy őr tevékenykedik, akit minél gyorsabban likvidáljunk. Jobbra találunk egy energiakapszulát. Menjünk ki a jobbra lévő ajtón, át a biztonsági vezérlőbe. Nyírjuk ki az őrt és vizsgáljuk meg a panelt (amelyiken a piros fény van), vegyük fel a Freezer room kulcsot. Nyomjuk meg a gombot, ami kinyitja a Security Checkpoint-ban lévő ajtót. Menjünk ki a balra lévő ajtón. A Medical Supply Closet szobába nem kötelező bemennünk, de igencsak megéri, hiszen értékes drogokat találhatunk benne, meg egy fontosat is, egy úgynevezett beeject-et, amivel a keményebb drogokat adhatjuk be magunknak a későbbiekben. Menjünk vissza a Security Checkpoint szobába és át a jobb oldali ajtón, ami eddig zárva volt. Bejutunk a 14F Hallba, ahol három kedves őr vár minket. Likvidáljuk őket és menjünk ki a hall másik végében található ajtón. Fontos megemlítenem továbbá, hogy található itt egy állásmentési lehetőség is, hogyha a szoba elején jobbra megyünk. Miután Hall B-be, itt újabb örökkel gyűlik meg bajunk. Figyelem, ha nem futunk, akkor az alvókat nem ébresztjük fel, így nem kell egyszerre küzdenünk az összesel, hanem egyenként kell, hogy ránk támadjanak. Miután végeztünk velük, menjünk ki a folyosó végében, balra található ajtón. A következő szoba a Medical Chair Labor. Itt két orvos dolgozik, akiket jó, ha távolról nyírunk ki, miközben dolgoznak, mert különben ránk támadnak. A jobbra lévő terminálon keressük meg a PPEC kulcsot, a balra található pedig egy delmetor lapul. Hogyha használjuk a telekinetikát a széken, akkor egy videót tekinthetünk meg. Menjünk ki a jobb oldali ajtón. A Psycho Chair szobába jutottunk. Vizsgáljuk meg a falat, egy kódszámot latunk. Írjuk fel a számot valahová, mert a későbbiekben még szükségünk

lesz rá. Menjünk vissza a 14F Hall B-be és nyissuk ki a Freezer room-ot (balra) a kulccsal. Itt vegyük ki a biztosítékokat a helyükről, ekkor elkezd áramlani kifelé a hideg levegő, amin átmenni nem tudunk, mert megsebez. Menjünk vissza a nagy piros pöttyhöz és (szemben az ajtóval) és nyomjuk meg. A kikapcsológép mellett jobbra és balra energiát és nalcon-t találhatunk. Irány vissza a 14F Hall B-be és itt lefelé a bal ajtóhoz és használjuk a biztosítékokat a kinyitáshoz.

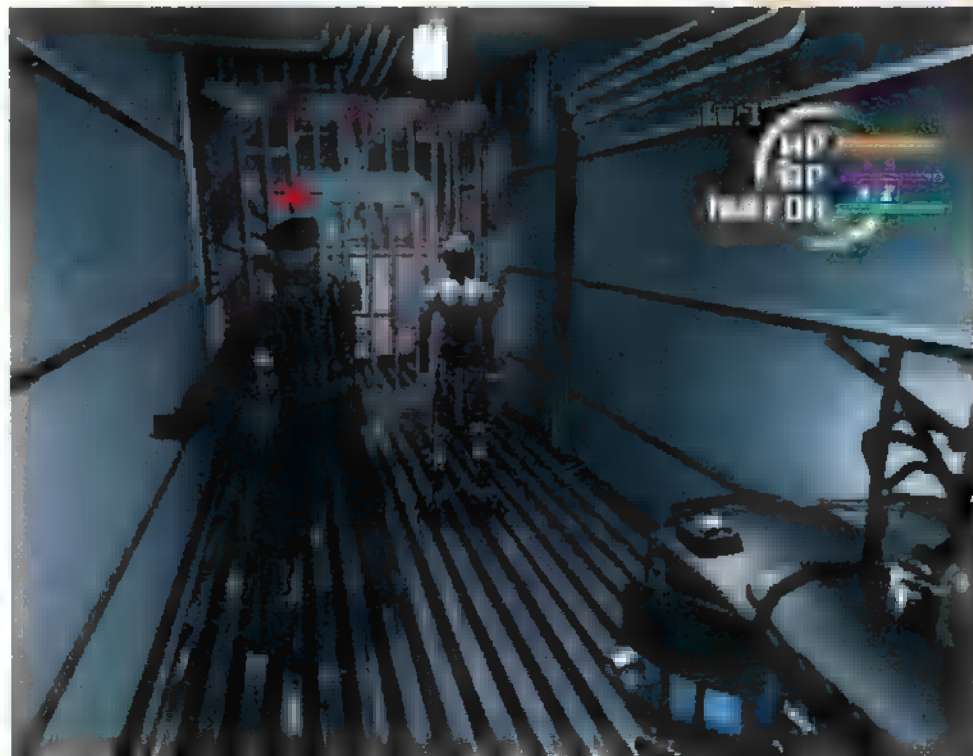
Bejutunk a Drog Adminisztrációs szobába, ahol használjuk a cilinderalakú gépen a PPEC kulcsot.

akkal végeznünk kell (úgy látszik, ezek mindig falkában támadnak). Rögtön jobbra találjuk az újabb adag nalcon-t. A szoba végében a számítógépbe rakjuk bele a security card-ot és írjuk be a papírra feljegyzett számot (na jó, nem kell előkeresnetek: 9607932). Ezzel a kártyát újraprogramoztuk. Menjünk a 13F Goddess Hall A-ba. Használjuk az új kártyát az ajtón és menjünk fel az emeletre. Bejutottunk a 13F folyosóba. Itt is lesz két fegyveres őr, de most ne foglalkozzunk velük, hanem egyenesen menjünk be a bal oldali ajtón. Itt jól megszédíthetjük magunkat, hiszen a



Így hozzájutunk a folyékony robbanóanyaghoz (Liquid Explosives). Menjünk vissza az ajtón, amin bejöttünk, vissza a 14F Hall B-be. Itt keressük meg a falon a 14F feliratot. Az ott található ajtóra helyezzük el a robbanóanyagot és robbantsuk ki az ajtót a telekinetikus erőnkkel. Menjünk le a lépcsőn (X gomb). Várni fog ránk két, nagyon szimpatikus őr, akit gyorsan intézzünk el, majd menjünk be a messze, balra lévő ajtón. Ez Dr. Lem TV szobája. Menjünk a készülékekhez és egy videó bejátszás következik. Nyomjuk meg a gombot a TV-k előtti pulton, majd keressük meg az ajtót a távoli sarokban és menjünk be. Ez a G Project Briefing szoba. Öljük meg a medikusokat, majd vizsgáljuk meg az asztalt, némi recovery kapszula után kutatva. Majd a képernyő bal sarkában találunk red-et is, ami a tűztámadásunk energiáját tölti fel. Aktiváljuk a képernyőt, a G report megtekintéséhez. Távozzunk a jobb oldali ajtón át. Már a Fetus Incubator-ban találjuk magunkat. Rögtön nézzük szét balra, mert ott figyel egy delmetor kapszula, majd sétáljunk a terem végébe és vizsgálódjunk a kulcs megtalálásához (PPEC office key). Ezek után menjünk vissza a 14F Hall A-ba és nyissuk ki a kulccsal a PPEC office-t. Újabb három medikus,

szoba telivan cuccokkal (két recovery kapszula, két delmetor, egy skip, egy nalcon és egy red). Most már kimehetünk és kinyírhatjuk a gonosz őrt. Ezután kövessük a folyosó irányát és a végén menjünk be az ajtón. Bejutottunk a gyárterembe, ahol egy kedves, izmos robotocska vár ránk. Ő már egy eléggé kemény ellenfél, ezért megvan a módja a likvidálásának. Először is, vegyük fel az energiát jobbról, majd menjünk előre a robothoz, mert csak ekkor aktivizálódik. Ha már short-olunk (maximumon van az AP és szédülünk), akkor csak közel kell mennünk a robothoz, és máris meghal. Ha viszont nem, akkor nalcon-al kell beleeresztenünk vagy 5-6 lövést. A red nem hat rá, úgyhogy ne is pazaroljuk. Ha elintéztük, menjünk le a lépcsőn. A hely, ahová jutottunk a 12F Foyer. Itt található egy állásmentő pont, a lépcsőhöz legközelebb lévő ajtó mögött (a három egymás melletti ajtó közül). Lesz itt továbbá két gonosz őrszem is, akiket értelemszerűen ki kell nyírni. Menjünk balra, a három ajtó felé és menjünk be az ajtón. Ha lehet igyekezzünk eltalálni a megfelelő ajtót, hogy a Compter Room-ba kerüljünk. Amint belépünk a lámpák fénye vörösre vált és megszólal a vészriadó. Rohanjunk a számítógéphez, vegyük fel a





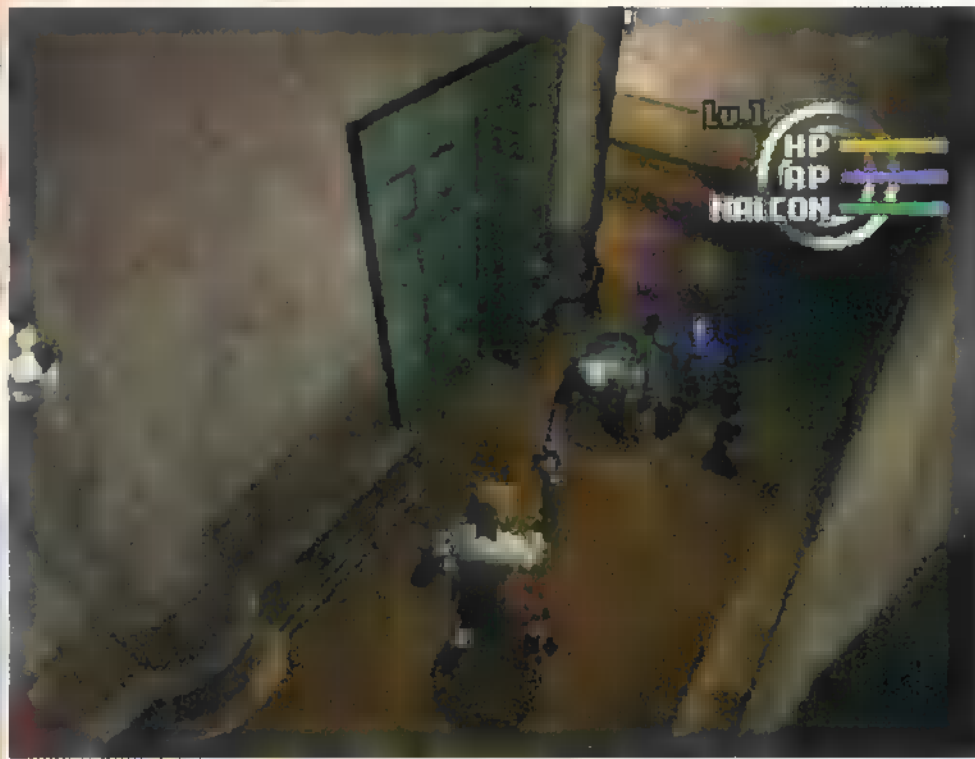


Control Room kulcsot, majd menjünk a falhoz és nyomjuk meg a piros fényeket a következő sorrendben: jobb, bal, közép (a kamera állásához képest). Ekkor a riasztó kikapcsol és a lámpák kékre váltanak át. Ezután a projektor is bekapcsol. Menjünk oda, és vizsgáljuk meg, így képeket találunk szüleinkről. Ha megvizsgáljuk a számítógépet, egy kis red-hez juthatunk. Húzzuk meg a kapcsolót és távozzunk a szobából, vissza a 12F Foyer-be, ahol rögtön menjünk el jobbra, be az ajtón. A Goddess szobában vagyunk, ahol meglepetésként három, eddig ismeretlen szörnyeteg támad ránk. Még ne menjük a Control Room-ba, inkább keressünk egy másik nyitott ajtót, és azon menjünk ki. Találhatunk egy olyan szobát is, ahol négy, egyenként kétfejű állat képét láthatjuk a falon. Ha ezeket megnézzük telekinézissel, egy érdekes képet kapunk. Ha elég fejlett a képfelismerő képességünk és a logikánk (ha nem, majd én elmondom), hogy a kép egy tartószerkezetet ábrázol, ahová az állatokat ábrázoló kő rudakat kell elhelyezni (ugye milyen logikus?). Menjünk ki és át a következő szobába. Az legyen a

Staff bar. Öljük meg a három orvost, majd a szoba végében található dobozok közül bogarásszuk ki a nalcon-t és az energiát. A szoba közepén található nagy valami tartalmazza a Test labor kulcsát. Menjünk vissza a Goddess Room-ba és ott fel a lépcsőn. Vigyázzunk, mert lesz ott egy pár aranyos (nemrég találkoztunk eggyel) robot. A legjobb lenne, ha pont most jönne össze a short-olás, mert akkor kapásból megölhetnénk, mind a hármat. Ellenkező esetben viszont, sok nalconunk rájuk fog menni. Megtehetjük azt is, hogy nem állunk le lövöldözni, hanem elrohannunk mellettük, és majd ha shortolunk, akkor visszajövünk legyilkolni őket. A következő helyszín a 13F Goddess Hall B, a térkép szerint (mert a falra 6F van írva). Két halálra vágyakozó szörny van itt. Váltuk valóra vágyaikat, had legyenek boldogok. Menjünk a terem végében lévő tárgyhoz és vizsgáljuk meg. Találunk itt egy red-et, majd elegánsan távozzunk a szemben lévő ajtón (a Hall másik végében). A hely, ahová jutottunk a Test Lab Area. Találunk rögtön jobbra egy Research Lab kulcsot. Van bent továbbá két medikus, akiket már

csak azért is érdemes likvidálni, hogy felvehessük a szobában lévő delmetor-t, energiát, és Rion test anyagait. Persze ha már telj vagyunk és nem fér be több drog a táskánkba, talán nem is érdemes vacakolni az örökkel. Menjünk ki, vissza a Goddess Room-ba és onnan pedig egyenesen a Control Room-ba a kulcs használatával. Itt intézzük el az öröket, majd nézzünk el a terminálok felé. Balról a második működő gombokkal rendelkezik. Nyomjuk meg, míg a másik gép mellől vegyük fel a nalcon-t és a red-et. Vegyük az irányt a Research Room-ba. Három orvos lesz bent, és ami fontos, a kétfejű majom téglá is. Az utunk vezessen vissza a Goddess Room-ba, onnan pedig a Test Lab-ba, a kulcs használatával. Nyomjuk le a három medikust gyorsan, majd vegyük fel a kétfejű kígyót és húzzunk kifelé a Goddess Room-ba, majd a piros ajtó irányába (Armory). Itt található a kétfejű farkas, amit két nagyon kedves és barátságos robot őriz. A közledésünk jeléül, jöjesszünk beléjük egy kis nalcon-t. Ezek után men-

Ha fel tudjuk venni útközben a skip-et a számítógépeknél, akkor az csak jól jön majd a fő gonosz elleni küzdelemben. Kijutva a szobából egy csendes lépcsőházon át, feljutunk az Arabesque Incubator-ba. Itt ne használjuk a telekinézist, mert különben a szörnyek kikelnek az inkubátorból. Vegyük fel az energiát és a red-et és távozzunk. A következő terem az Antichamber. Ez az utolsó mentőhely a főellenség előtt. Lépünk be az Elevator Room-ba. Menjünk a számítógéphez és nyomjunk rá telekinézist. Erre egy videó következik és előbújik Dr. Lem, a kórház vezetője (a gonosz, csúnya, mutáns doki). A legjobb, ha pont most jön ránk a short, mert akkor pillanatok alatt végezhetünk Dr. Lem-el (akinek egyébként két élete van, mert az első halál után kiderül, hogy ő egy cyborg és újult erővel támad ránk). Ha nem, akkor bizony addig kell harcolnunk, amíg el nem érjük a short-ot. A legegyszerűbb, ha az ember formájú Lem-et megpörköljük red-el, akkor rögtön robottá alakul. Ilyenkor egy kicsit több időt hagy



jünk vissza a 12F foyer-hez és be azon az ajtón, amit először láttunk meg, amikor jöttünk idefelé (eddig zárva volt). Ez a Clinic Chief irodája. Ebből a szobából lehet kinyitni az ajtót a Pedestal Room-ba és itt találjuk meg a hiányzó kétfejű sas téglánkat is. Irány vissza a 12F Foyer-be, és onnan pedig a Pedestal Room-ba. Itt helyezzük be a köveket a csövekbe, a megfelelő sorrendben (Kígyó, Sas, Farkas, Majom). Erre kinyílik egy nagy ajtó a terem végében. Menjünk a hosszú folyosóba. Itt egy robot vár ránk, aki jó lesz elintézni, mivel pont a szűz folyosó közepén áll. A szobában, ahová jutunk (Interrogation Room) három, azaz három robot vár ránk. Ezek mindenképpen végeznek velünk, de ha nem, akkor is minden lésszerűen rájuk megy. Ezért jobb elrohanni mellettük, ki az ajtón.

nekünk a mozgásra és fel tudjuk tölteni magunkat. Ekkor vegyük be a skip tablettát és a nalcon-t. Ezzel talán már könnyebb lesz a doki likvidálása. Huhh, mondhatja a megfáradt játékos és várja a jól megérdemelt videót. Igen ám, de a videó után a program kiírja, hogy: "Stage A clear, loading next stage". Na ekkor kiesik a játékos kezéből az irányító, és azt mondja: "Ok gyerekek, ennek majd inkább holnap ugrom neki". Hát igen. Nem semmi, mekkora anyagot tudtak a készítő a három CD-re bezsűfolni! Ez csak az egyes lemez első pályája volt. Hátra van még jó pár, ennél már csak nehezebb darab. Sajnos a helyhiány miatt ide most csak ennyi fért, a többit talán majd legközelebb...

Endrédi Tibor





Kicsit rozsdás már a memóriám, sajnos nem nagyon emlékszem mikor is hallottam először az első olyan játékról, amiben a legfontosabb feladat a másik autójának az összetörése volt. Szerintem már a C64-es időkben is komoly táborral bírt minden hasonló játék, hiszen idővel tényleg unalmassá válik, ha nincs más dolgunk,



csak kergetni az előtünk levőt, nem is beszélve arról, hogy ha nem vagyunk elég gyorsak, bizony hamar otthagynak minket és ilyenkor szinte mindenben feléled az alvó állapot: legszívesebben teljes gázzal nekirohannánk annak a mocskos gépjárműnek, ami volt olyan szemét és megelőző. Az első D.Derby-ről még gimnázium negyedik osztályában hallottam, és már akkor nagyon tetszett az ötlet, mert "törős" játékok ide, C64-es múlt oda, nem volt ennek a műfajnak (már ha lehet műfajnak nevezni) olyan képviselője, melyben minden benne volt, mégsem az esztelen vagdalkozásról szólt az egész játék. Ha jól emlékszem az első rész megjelenésénél még nem volt a PSX piac annyira kiforrt, mint most (persze lehet, hogy tévedek) ettől függetlenül én még PC-n játszottam a Destruction Derby első kiadásával. Ott még semmi extra — dúsította a játékot, megadott pályákat — komak megfelelő grafikával, különböző látványosságértékű törést kellett prezentálni ellenfeleinket annak reményében, hogy a kockás zászlót megpillantva a mi pontszámunk lesz a magasabb. Nem kellett sokat várni, kb. 3-4 évvel ezelőtt meg is jelent a folytatás PSX — is, ami már több versenytípust hordozott magában, ráadásul kezdett az adrenalin pumpáló kategória felé kacsingatni, mivel benne volt egy arénamód, ahol egy keleti serpenyőhöz hasonló pályán kellett szó szerint addig nyomni a gázt, ameddig mi és kocsink bírta. Ekkorra már a Destruction Derby olyan névvel nőtt ki magát ebben a kategóriában, mint Lara a mászkálós, vagy a Fifa-sorozat a focizós játékok népes családjában. És utána csend...számomra legalább is mindenképp. Voltak ugyan játékok, melyek megközelítették tartalmilag a "nagy első", de mégsem akadt semmi olyan, ami kiűthette volna a virtuális trónról. Olyannyira sikeres volt a játék, hogy házibulikon a mai napig

többek között ezt látom a legtöbbet a PSX-szobák műsorán. Mindenki táncol, akit viszont a trágya magyar-pop, a mégtrágább külföldi nem tud lekötöni, azonnal ráugrik a lakás egyetlen konzoljára, és ha választani kell, mit is szeretne leginkább, hát jó 70 százalék azonnal a haverok "összetörésére" voksol, erre pedig a D.Derby-sorozatot a legjobb. Most, hogy sikerült megint jó szokásomhoz híven elkalandoznom, lassacskán az irányt az új epizód, a Destruction Derby RAW felé venném. Ha szavakban kéne jellemezni ezt a sorozatot, akkor a rideg, kegyetlen, brutális és idegtépő szavak jutnának először eszünkbe. Valószínűleg a készítők is hasonló dolgokra asszociáltak — intró megkomponálása alatt, mivel a megtört autók, hidegvérrel roppantó acéldaruk és egész gyártelep látványa megfűszerezve a jó öreg dübörgős kocsikkal, minden csak idilli. Ehhez csak fokozó-elemként társul a daráló muzsika és máris mindenki vérben forgószemekkel várja a pillanatot, hogy végre reáléphessen a gázra! Ha már intró hangulatánál tartunk, egész játékra kivetíthetően a hanghatások nagyon jól el vannak találva. A szegecseles repedezése, a motor szenvedése, a csattanások hangszíne végre egy egér

cincogására emlékeztet mint sok hasonló, ám elvért próbálkozásnál, hanem valami olyan dolgot juttat az eszünkbe, ami tényleg hangulatkelető és ösztönzően hat minden játékosra. Szóval, rövid és látványos intró után máris neki-láthatunk a különböző opciók beállításának. A menürendszert átnézve az egész programra jellemző egyszerűség és gyakorlati-asság dominál. Nem nagyon lehet abból a négy menüpontból "félrenyomni" egyet sem. Rozsdás szegecsek és kegyetlenül összecsukódó markoló-karmok mozgathatunk versenyeket és beállításainkat. Ha már a beállításnál vagyunk, a képernyőbeállítás mellett szeretném elismerésem kifejezni a készítőknek — jó stílus- és hangulat-alkalmazásért. Ha például hangoknál állítgatunk a különböző hangerőket — megszokott csikok jelzik, hanem autóversenyhez méltóan dugattyúkat kell fel-le tologatunk ha változtatni szeretnénk a muzsika, az effektek és maga a hangerő viszonyán. Megtaláljuk természetesen a kontroller konfiguráló opciót is, így a "sajátos" irányítást kedvelők tudnak majd belezavarodni különböző gombokba, bár tény, hogy némi problémát jelenthet a



gyengébb versenyzőknek, hogy a gombkiosztás átállításánál nem lehet direkt megadni a funkciókat, csak két gomb hatását lehet megcserélni. Így ha valaki egy meghatározott speciális gombkiosztást szeretne, ami nem három jel felcserélését jelenti, amolyan tologatós, Rubik-kocka szerűen eljátszogat pár órát, mire sikerül. Ha viszont mindent sikerült megfelelően belőnünk, nekiláthatunk a legvonzóbb versenytípus komoly és fáradhatatlan művelésének. A választható alapversenyek első pillanatra kevésnek tűnhetnek, de szerencsére pusztán illúzió, mivel soha még nem volt olyanira sokszínű és tartalmas D. Derby piacon, mint a RAW. A klasszikus versenytípus kedveinek a Wreckin' Racing lesz a kedvence, ami a

## DESTRUCTION DERBY





már jól megszokott "eredeti", mondhatni első típusa ■ derbinek. Itt különböző pályákon kell két alapfeladatot teljesíteni: minél gyorsabbnak lenni és ez alatt minél több autót tönkretenni. Persze ne szaladjunk ennyire előre ■ dolgokban, először nézzük meg, hogyan juthatunk egyáltalán kocsihoz. Miután beléptünk a menüpontra, megnézhajjuk ■ pályát és ■ még üres ranglétrát is. Ez után kell kiválasztanunk ■ kocsit, ami saját megítélésünk szerint a legjobban bírni fogja a folyamatos ütközéseket és rongálódásokat. Kezdetekben csak négy jármű közül kell mazsoláznunk, de mondanom sem kell, hogy minél jobb helyezéseket érünk el, annál szélesebb skálán mozognak ■ választható autók. A kocsik típusa mellett a gyorsulást, végsebességüket, úttartásukat és egyéb fontos infót tekinthetünk meg, ezzel is befolyásolva választásunk végső kimenetelét. Ebben a részben, csak a versenyről, versenyre való kvalifikálás a lények, ki meddig bírja, csinálja!

A Smash 4 \$ első pillanatra kisebb fejtrőnek tűnhet, ám kevés angoltudással és minimális Rap ismeretekkel hamar kideríthető, hogy ez "lusta májer vagyok és nem írom ki"-nyelven Smash For Dollar-t jelent, ami szabad fordításban "Zúzás pénzér"-t akar jelenteni. Eme apró nyelvtani kitérő után már nyilvánvaló, hogy ■ anyagias játékosok inkább ■ játéknak ebben a részében lelnek majd örömeiket, mivel itt kell patronálni, egyengetni saját utunkat nem beszélve ■ kocsit folyamatos karbantartásáról és az ehhez szükséges pénz előteremtéséről. Itt be-nézhajjuk garázsunkba is, ami valószínűleg még üresen kong, ami ■ pénztárcánkról szerencsére

nem mondható el, mivel abban \$1500 díszileg. Nosza, több se kell nekünk, azonnal vegyünk egy autót, mert akármennyire is szeretünk versenyezni egy szál bukósissal nem engednek be a pályára! Amikor elkezdjük nézegetni a vásárolható kocsikat, hamar észrevesszük majd, hogy a nagyobb furgonok és teherautók még ■ megvehetőek. Ezeket csak akkor tudjuk "magunkévá tenni", ha egy pár szinttel feljebb léptünk a versenyek nehézségét tekintve.

Amikor már megvettük ■ nekünk legjobban tetsző autót, a maradék pénzünket ráköltethetjük rögtön ■ szerelésekre, mert persze nyilvánvaló módon, ■ kifogástalan állapotban kapjuk ezeket ■ kocsikat. A pár sorral feljebb említett tulajdonságokat kijelölve mindenki eldöntheti, hogy melyik komponenst kívánja kicsit kiemelni, megjavítani, helyrehozni. Amikor már úgy érzitek, hogy ezzel is maradéktalanul kijavítottatok mindent, irány ■ verseny, ahol ■ szokásos módon tömi, zúzni kell, csak most pénzt is fogtok kapni érte.

A legjobb és legtöbb örömet ígérő része ■ játéknak mégis a BATTLE pontban található, ahol négy beteg, de annál jobban kitalált húsdarálót sikerült a fejlesztőknek életre keltetni, ezzel is megalapozva ■ játék hosszú és sikeres élettartamát. Az első az ASSAULT, ahol három egyszerű kör-alakú pályán kell hajtani és mindenkit megtörni, amennyire lehet, ráadásul még a lehető leggyorsabban, lehetőleg mindenki előtt végezve. A két eredményt összeítve ■ gép besorol a végén minket valahányadik helyre és ■ alapján kapjuk végső helyezésünket is. Talán ez áll ■ legközelebb az eredeti játékhoz, mivel itt is

tömi és hajtani kell. Azért némileg változtat ■ dolgon annak ■ ténye, hogy ■ ■ nehézséget is megadhatjuk, ■ Camage pontnál.

A Destruction Derby pontból nem kell különösebben írnom semmit, mivel ez az ■ bizonyos teknő alakú pályán játszódó halálra törés, ami oly híressé tette ■ játék második részét évekkel ezelőtt. Az idő múlása persze itt is meglátszik, hiszen ■ régi egyszerű pálya mellett, plusz két arénát is felajánl a gép, mint választható helyszínt. A nehézségnél is sokkal sokszínűbb ■ skála, hiszen ■ Classic mellett, van itt Vampyre mód és ■ legnehezebb, az Armageddon.

Most következik személy szerint az Én kedvenc részem, a játékban, ■ harmadik versenytípus ■ SKYSCRAPER. Ugye ez felhőkarcolót jelent, ami viszont azt jelenti, hogy maga a verseny egy felhő-



amikor három helyről próbálnak ugyanakkor a levegőbe repíteni.

Maga ■ akció része a játéknak szépen van kidolgozva, grafika és irányíthatóság szempontjából is, így könnyen hozzászoktunk majd ■ kocsit viselkedéséhez és attól ■ kell félnetek, hogy beláthatatlan útszakaszok fogják nehezíteni a versenyeket. Az átvezető képek is nagyon szépen és stílusosan

## NEM KELL BETÉTLAPOT ADNOD!



karcoló tetején játszódik, és a cél is csak ■ többiek lelökése ■ mélybe. Király! Órákig lehet játszani, különösen 4 játékos módban, mivel ott aztán külön élvezet lelökni cimboráinkat ■ ház tetejéről. Itt is tudásunktól függően választhatjuk ki a helyszínt, ami persze három különböző formájú ház. Az egyik legjobb ötletnek tartom az egész játékba, mivel nem elég egyszerűen nyomni ■ gázt orrvérzésig, itt bizony meg kell

gondolni, hogy kit érdemes megnyomni és kit kell elkerülni az elhelyezkedése miatt.

Az utolsó versenytípus a PASS DA BOMB, melyben ■ teknő alakú pályák közül, ■ nekünk legjobban tetszőn kell úgy vagdalkozni, hogy közben bizonyos autók tetején apró időzített bombák ketyegnek, így ha pont azokkal ütközünk össze, bizony ránk ragad a bomba és bumm. Ha viszont elég ügyesek és gyorsak vagyunk, akkor még összeütközhetünk egy harmadik kocsival, és természetesen átruházhatjuk rá a bombát és ezzel ■ robbanás jogát is, megkímélve magunkat egy esetleges robbanás okozta energiavesztéstől. A verseny előtt egyébként nekünk kell megadni a pályán lévő bombák számát, így a kezdetekben tudunk mindenféle probléma nélkül gyakorolni, hiszen egy bomba mellett jobban kileszhetjük ■ taktikákat, mint

lettek megrajzolva, így tényleg csak pozitívumokat tudok szólni a játékról. Nagyon egyszerűen kezelhető, viszont sokszínű és jól játszható. Talán a zenén kívül nincs is baklövés benne. A ■ sem rossz, csak engem valahol nagyon zavar, hogy folyton ugyanazt ■ dalt hallok minden menüpont alatt. Persze lehet, hogy ez abból adódik, hogy én még a teszterziót csináltam, így könnyen lehet, hogy ami a ti kezetekbe kerül, az zeneileg is meg lesz koreografálva. Jó játék, érdemes kipróbálni, rajongóknak viszont kifejezetten kötelező!

Adam

### DESTRUCTION DERBY RAW

SCEE

**L A T V Á N Y O S S Á G**  
**J Á T S Z H A T Ó S Á G**  
**S Z A V A T O S S Á G**  
**Z E N E R O N A**  
**H A N G U L A T**

14 JÁTÉKOS (MULTI TAP)  
 14 HÍMPHÁZALAK  
 KÉPZELT RÁNYÍTÓ HÍMPHÁZALAK

✓ STÍLUSOS, ÖTLETES,  
 MAGÁVAL RAGADÓ  
 × A ■ HÍMPHÁZALAK

# 82%



**M**int hogy világszerte egyre több az anime-rajongó, talán nem volt rossz befektetés az Eidostól, hogy Európában is kiadta a Berserket, vagy ahogy mifelénk hívják: ■ Sword of the Berserket. Mert hogy a fent nevezett egyének elalélnek ettől a játéktól, az egészen biztos.

A sword of the Berserk egy manga-sorozat alapozik (valamikor a '70-es évekből), mely témáját tekintve középkori miliőben játszódik, s félelmetes harcosok illetve túlvilági teremtmények nem éppen vér nélküli küzdelmét írja le. Igen erős szerepet játszik a kelettörténet, ezért először is nem árt tudni, ki kicsoda. Gattsu (akit ■ játékban egyszerűbben csak Gutsnak szólítanak) miután korán elvesztette édesanyját, egy Gambino nevű zsoldos mellett nőtt fel, így hamar megtanulta ■ kardforgatás művészetét – még ha az ■ kard nagyobb is volt, mint ő maga. Az egyik csatában Gambino végzetesen megsebesült, s önkivületi állapotában rátámadt Gattsura, hősünk így nem tehetett mást, mint végzett néhai mentorával. Gattsu ezután természetesen maga is zsoldossá vált, méghozzá messze földön híressé. Leginkább azzal alapozta meg a hírnevét, hogy megölte a legendás Szürke Lovagot, Bazuzot. Ekkor figyelt fel rá Griffith, egy rivális kardforgató, aki a Hawks zsoldosok vezére volt. Gattsu ugyan nem kívánt csatlakozni a Griffith csapatához, de az végül legyőzte őt párbaj-

Handhez, hanem fontos hatással van hősünk vadságára is. Ha Gattsu bevadul, nem ajánlatos a közelében lenni...

A történet inntől a játékban folytatódik. Szó szerint a benne a játékban, mert a játék és a történetmesélés teljesen egybeolvad. Kifinomult művészi munka eredményeként olyan érzésünk lehet, mintha egy renderelt filmben játszanánk a főszerepet. Minden egyes figurához egy önálló vonásokkal rendelkező arc tartozik – még a gazemberekhez is. A játék kezdetén egy elakadt szekert láthatunk, melynek utasai mutatványosok. Itt

szíve. A báró arra kéri hősünket, menjen oda, és szerezzen egy darabot a szívből, mert azzal nem csak a Mandragóra ellen-szerét találhatják meg, de talán Cascán is tudnak segíteni...

A folytatást már nem ismertetem, hiszen akkor már nem is lenne érdemes végigjátszani a játékot. Annyit elárulhatok, hogy lesznek különös fordulatok, képbe jönnek a földesúr elleni lázadók, s ■ végére sok titok tisztázódik – ahogy az már ■ ilyen anime történetekben szokás. A fenti elbeszélés nem tudom mennyire világított rá, de rendkívül

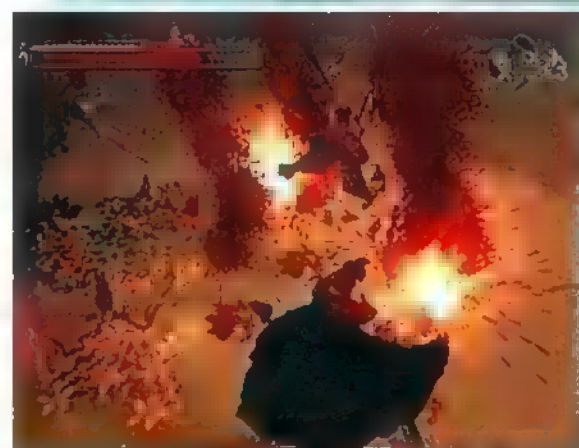
nagy szerepet kapnak a közjátékok – talán túlságosan is nagyot. Jóformán egy filmről van szó, amibe nagyrítván beleszólhatunk. Ugy 60-40% ■ arány – a közjátékok javára.

■ Berserk: kiváltképp amikor Gattsu bevadul, csak úgy repkednek a félbe vágott tettek mindentelé. Az életerőt mérő csík mellett egy piros kijelző mutatja, hősünk mennyire van "bepipulva".

Sajnos tehát a bő lére eresztett sztorinak megvan az a hátránya, hogy a játék kicsit háttérbe szorult: és ez tulajdonképpen értékelésnek is felfogható. Jóllehet valamennyire érdemes többször is nekifogni a dolognak, mert időnként a "gombmegtalálás" trükkök-nél elágazások is akadnak. Például lesz akad egy híd, s ha nem érünk át, a mélyből kell visszaküszködnünk magunkat a "normális" ös-



**ÖMLIK A VÉR!**



ban. Így került sor a végzetes találkozásra közte és Casca között: hősünk későbbi szerepe szintén a csapatba tartozott. A lány hűséges volt Griffithhez, és mellesleg szintén nagyszerű kardforgató hírében állt. Gattsu és Griffith idővel valamennyire barátokká váltak. Egy dologról azonban senki sem tudott (még Griffith maga sem): a Sólomok vezére azért rendelkezett szinte kifogyhatatlan erővel, mert viselője volt a Behelit medálnak, ami végül megpecsételte a sorsukat.

A Hawks már a legnevesebb különítménynek számított, amikor egy napfogatkozás során eljött a vég. Megjelent egy természetfeletti harcosokból álló klán, a God Hand, és szárnyát szegte a sólomoknak. A kegyetlen teremtményeknek csak a medál viselőjére volt szükségük, a többiek mind megölték. A mészárlást csupán Gattsu és Casca élte túl, de ők sem teljesen épen. Utóbbinál súlyos traumát okozott az esemény, s azóta egy egyszerű vászoningben, némán, egykedvű kifejezéssel az arcán vándorol a világban. Gattsu mindenhol kíséret, óvja őt, és keresi a módot, miként lehetne gyógyítani az őrületét. Utján már egy ideje vele van Puck, a kis tündér is, akit a manga-sorozat egyik részében Gattsu mentett meg, és aki feltehetően egyébként azért van ■ játékban, hogy egy kicsit vidámabbá tegye a jeleneteket.

A napfogatkozás alatti mészárlás másik fontos eredménye: amikor Gattsu elmene-kült, a nyakába lett égetve egy jel. Soha be nem gyógyuló sebet kapott, mely vérezni kezd, ha a God Hand közelébe kerül, vagy ha annak követői emberáldozatot mutatnak be. De nem csak egy "iránytű" ez a God

ismerkedünk meg Ritával, a cigány-lánnyal, akit rögtön ki is kell mentenünk néhány bandita karmaiból. Ez a rövid akciórész tulajdonképpen a prologus, ami után jön a főcím, és egy újabb hosszú közjáték. A városban Ritának előadása során meglepő fordulat következik be: az egyetlen erőművészként le-



hull ■ álarc, ■ alatta egy undorító kitüremkedés válik láthatóvá. A közönség felháborodik, ■ szerencsétlen fickóra csak úgy záporoznak a kövek. Úgy tűnik nem ok nélkül: egyszer csak feltápaszkodik, és egy félelmetes szörnyeteggé alakul át. Ismét állhatunk neki kaszabolni: a zombi az első főellenség. A szörny megölésével sikeresen kivívjuk Rita gyűlöletét, de ugyanezzel együtt a város urának az elismerését is. Egy hintóból lép elő Balzac báró, és ismerteti velünk a helyzetet. A népét egy Mandragóra nevű növény fertőzte meg: a kórokozó rátapad az emberre, aki ezután az irányítása alá kerül, s egy öntudatlan zombivá válik. Nem tudni, honnan származik ■ Mandragóra, de a fertőzöttek a városon kívül, egy apácánál letek menedék-re, s állítólag ott van egy nagy fa, ■ fertőzés

Ha végül megkapjuk az irányítást, akkor főként a kardé, a Dragon Slayeré ■ szó. Buzgón nyomogathatni a két támadó gombot, illetve alkalmazni pár nagyon egyszerű kombót: ennyi. Legfeljebb még abban nyilvánul meg az aktív

részvételünk, hogy bizonyos fordulópontok-nál ■ közjátékokba is beleszólhatunk. Például egy szikla akar ráomlani hősünkre, mire gyorsan félre kell ugrani, s ezt úgy kell kivitelezni, hogy azonnal lenyomjuk a játék által kiírt gombot.

A hatalmas ■ kardunk már csak a látványával is riadalmat kelt, ennek ellenére – amint majd magunk is tapasztalhatjuk – ■ szűk folyosókon és utcákon mindenbe beakad, s csak nyílt terepen igazán hatásos. A kisebb helyeken ezért kénytelenek vagyunk ökölharchoz folyamodni, vagy elővenni valami löfegyvert, esetleg gránátot. Utóbbiakból azonban nagyon kevés van, mert csupán az alacsony határfokú nyílpuska rendelkezik örök lőszerrel. A Dragon Slayer tehát ■ legjobb fegyverünk. Jó kis véres játék

vényre. Ezen kívül azért is érdemes párszor nekikezdeni, mert a különböző nehézségi fokozatok teljesítéséért különböző jutalmakat (kisebb "mini játékokat") kapunk.

**SWORD OF THE BERSERK**

EIDOS/ASCII

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA  
HANGULAT

1 JÁTÉKOS

VISUAL BRILLIANCE  
VGA HARDWARE

✓ FILMNEK GYÖNYÖRŰ  
× JÁTÉKNAK VISZONT NAGYON KEVE

**78%**



Az Eden Studiosnál eleinte úgy gondolták, szépen átkonvertálják a V-Rally 2-t PlayStationről Dreamcastra, ■ azzal vihetik is a vásárlók – az úgy le van tudva. Hanem aztán látva a Dreamcast képességeit (meg valószínűleg a Sega Rally 2-t is, ami minden hibája ellenére azért felállított egy bizonyos mércét) elhatározták, hogy egy kicsit "kipofazzák", s szándékaik szerint egy olyan rally-játékot jönnek ki, amilyen még nem volt a platformon.

ték: 16 eredeti World Rally kocsihoz hozzácsaptak még 10 bonusz autót, ami ugyan még nem újdonság, viszont az eredeti járgányok között 17-ediknek megtaláljuk Brundle Toyota Corolláját is.

A helyszínek talán nincsenek olyan szépek, mint a Sega Rally 2-ben, viszont teljesen simán, gyorsan kezeli őket ■ gép – amit az előbbinél, ■ annak is főként ■ PAL változatáról sajnos nem lehetett elmondani. A pályák életszerűek, ■ nem csak a házak és a dombok

szólva arról, hogy a szűkebb kanyonokban már csak menet közben is beláthatunk a színtalpak mögötti semmibe. A belső nézetnél különösképp kiütözköznek ezek a hibák, hiszen amikor kisodródunk az útról, lépten-nyomon "benéz" egy fa egy vagy szikla a kocsiszekrénybe.

Amúgy ami maradt a régi: négy üzemmódot, és egy nagyszerű pályaeépítő editort kapunk. A Time Trial-lel egyedül száguldozhatunk ■ idő ellen, míg az Arcade-nél és ■ Trophy-nál három ellenfelet ka-

kocsi. Bajnokságoként (nehézségtől függően) 8 vagy 12 rallyt kell végig versenyeznünk, s minden megszerzett díjért bajnoki pontokat viszünk tovább. Egy-egy rally két pályából áll (kivéve az expert bajnokságot, ahol háromból), melyek között javíthatjuk ugyan a járgányt, de ■ szerelőink mindössze fél órát kapnak a szükséges műveletek elvégzésére.

A játék 84 pályával kényezteti a játékost, ami majd 400km-nyi útnak felel meg. S ha még ez nem lenne elég, ott van a nagyon király, pofonegyszerűen kezelhető pályaeépítő. A saját pályáink szinte semmivel sem bénábbak, mint az eredetiek, ugyanazokon a helyszíneken építközhetünk, mint amik ■ bajnokságokban szerepelnek. (Legfeljebb akkor látni, hogy "szedett-vedett" pályáról van szó, ha beiktatunk egy ugratót, mert madártávlatból kitűnik, hogy csak ■ pályá sávja van kiépítve.)

Az autók úttartása nem annyira élethű, mint mondjuk ■ Colin McRae Rallyban, vagy hogy a Dreamcastos példánál maradjunk, még annyira sem, mint a Sega Rally 2-ben: kicsit túlságosan is tapadnak ■ kocsik az úthoz. Lehet, hogy sok panasz érte ■ ház elejét az első részben tapasztalt túl könnyű kocsik miatt, mert most pont az ellenkezője a helyzet: nem tudunk olyan gyorsan menni, hogy az útpadka a levegőbe "hajítsa" ■ járművet. Ha borulunk, az már tényleg ■ mi hibánk: mert az előfordulhat, hogy megbillenti a kocsit az út széle, és ha ilyenkor még alá s szedjük ■ kormányt, akkor azért sikerülhet fejre állni.

Azt leszögezhetjük, hogy a V-Rally 2 az egyik legjobban játszható autós játék, még ha nem is 100%-ig élethű (vagy talán éppen ezért). A győzelemhez nem szükséges megtanulni ■ pályákat, ■ így az "egyszerűbb lelkületű" játékosoknak is nyújt sikerélményt. Megjegyzem: úgy tapasztaltam, hogy ha "profi módra", a mítfärer útmutatásai alapján próbálunk versenyezni, az csak megnehezíti ■ dolgunk. Rengeteg ugyanis az afféle "ijesztés": amikor azt hisszük, hogy már ■

a kanyar jön, amit az emberünk mondott, de még csak a következő az. En végül is egy fülhallgatóval ■ fejemen – DM-et hallgatva – könnyebben jutottam előre csupán ■ megérzéseimre hagyatkozva. Igaz, a megérzéseimen kívül az is sokat segített, hogy az út mindig elég messzire belátható. Még ha sötét éjszaka is van, a fák között beszűrődik annyi holdfény, hogy időben észleljünk minden kanyart. Nem is szükséges továbbragozni: a lényeg, hogy nagyon jól játszható az anyag.

V.Z.

## ÖRÖM A SZEMNEK!

# TEST DRIVE V-RALLY 2

A szándékot tett követte, s most, hogy már meg is érkezett ez az ún. Expert Edition, valóban láthatjuk, hogy a játék egészen újszerűen néz ki. Szó szerint a kinézete változott a leg-többet. 16.000 helyett 65.000 színt használtak fel (bár ez Dreamcaston szinte minden játéknál így van), és 640 helyett 2200 poligonból építették fel a kocsikat (a PlayStation majdhogynem egy egész frame-ben dolgozott ennyivel). Továbbá négyszer annyi textúrával tették szebbé a kocsikat, s nem feledkeztek meg ■ tükröződő effektusokról sem. Mindezek a tetejébe még az autók számát is megnövel-

festenek klasszul, hanem a nézők is – meg minden más. Ahogy már a Sega Rally 2-ben, itt is vannak vakmerő nézők, akik azzal szórakoznak, hogy az úttesten várják az autókat. A fotóriporternek frankón – jó szokásukhoz híven – az utolsó pillanatig várnak, végül villantanak a képünkbe, s csak az után rohannak félre.

A szépen árnyékolt kocsik horpadnak az út-közésetől, és koszosodnak a sártól, portól. Külön dicséretes, hogy végre ez egy olyan játék, ahol belső nézetnél ■ feledkeztek meg az üvegek töréséről, illetve berepedezéséről.

Sőt még azt is megfigyelhetjük, hogy maga a teljesen ép szélvédő is tükröződik egy kicsit. A grafikával kapcsolatban viszont meg kell említeni, hogy sajnos nem lehet ■ észrevenni a poligonhibákat. A borulásnál például belesüpped ■ tető a talajba, nem

versenyzők. Végül ■ "normális", tradicionális rally is, ahol nem látjuk a többiekét. Ettől függetlenül persze vannak, úgyhogy nyomni kell a gázt rendesen. A Championship mellest azért is nagy kihívás, mert ■ bajnokságokon amortizálódik is a



## V-RALLY 2

INFOGRADES/EDEN STUDIOS

LATVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA  
HANGULAT

14 JÁTÉKOS

TOTAL MEMORY, REALTIME PAK,  
KARX MATHS/ELLY VGA HWIT

✓ KÖNNYEN JÁTSZHATÓ, MÉGIS  
BELLSEN SZALMAS

× ALAPNAK UGYAN TÁRS  
HINT PSX VÁLTOZAT, DE A  
FELTARTÁSNA ELÉG ZAVARÓAK

# 86%



Sokszor a legegyszerűbb játékok a legjobb-  
bók. A Red Dogban semmi más nem kell  
csinálni, mint menni egy holdjáró-szerű  
járgánnyal és lövöldözni az idegeneket. Egyszerű  
de nagyszerű szórakozás, mert az ősrégi  
shoot'em up játékok atmoszféráját érezhetjük új-  
ra a legmodernebb, legutóbbi grafikával fűsze-  
rezve.

A játékban a Föld biztonsága a tét. A Haak faj  
eleinte nem tűnt agresszívnak: miután a hajójuk  
orbitális pályára állt a Föld körül, a földi tanács  
kontaktusba lépett velük, és meghívták őket a  
planetára. Nem volt szükség politikai vagy kato-  
nai tárgyalásokra, békével jöttek, s a velük kötött  
egyezmény is inkább gazdasági jellegű volt –  
kölcönösen hasznos remélt mindkét civilizáció  
egymástól. Néhány apróbb összerördüléstől el-  
tekintve hét éven keresztül úgy tűnt, minden a  
legnagyobb rendben van – egészen mostanáig.  
Nemrégiben azonban megszakadt a kapcsolat a  
Haak telepek közelében fekvő helységekkel. Az  
ügy kivizsgálására küldött első három felderítő  
egységet még a levegőben kilőtték. Ekkor kezdett  
háborús előkészületekbe a Red Dog Taktikai El-  
lencsapás-mérő Team...

Az egyetlen dolog, ami kissé érthetetlen a fenti  
történetből, hogy miért is nevezik ezt az egységet  
"teamnek". Mert hát megkapjuk a Red Dog harc-  
kocsi parancsnoki titulusát, azzal parancsnokol-  
hatunk – legfeljebb magunknak. Amint az a Dre-  
amcastos autós játékoknál szokás, gyorsítani, il-  
letve fékezni/toltni a jobb és a bal ravasszal tu-  
dunk. Hanem ez "holdjáró" tud valami olyasmit  
is, amihez hasonlókat csak tankoktól szoktak elvár-  
ni: elfordítva a lövegtornyát úgymond oldalazni  
is lehet. Csak le kell nyomni mind a gózt, mind a  
féket. A lövegtorony alapfegyvere egy gépágyú –

addig, míg ki nem fogy belőlük a munió –  
utóbbi sajnos elég hamar bekövetkezik. Kicsit  
sajnálom, hogy lehet egyszerre többet is  
felvenni, s ezért érdemes őket tartogatni.  
Ha tehát felveszünk egy újat, az előző elveszik.

A harcokban nélkülözhetetlen szerepet tölt be a  
magunk elé vonható energiapajzs is. (Az X-szel  
lehet bekapcsolni.) Az ernyő csak hogy át-  
hatolhatatlan pajzsot ké-  
pez, de bizonyos lé-  
zer- és plazmalö-  
vedékeket még  
vissza is tükröz.  
Csupán megfe-  
lelő irányba kell  
tartani a "tükrö-  
röt", a küldé-  
mény megy vis-  
sza a feladó-  
hoz. Sajnos  
csak ideiglenesen  
használható, de az energiája  
folyamatosan töltődik.

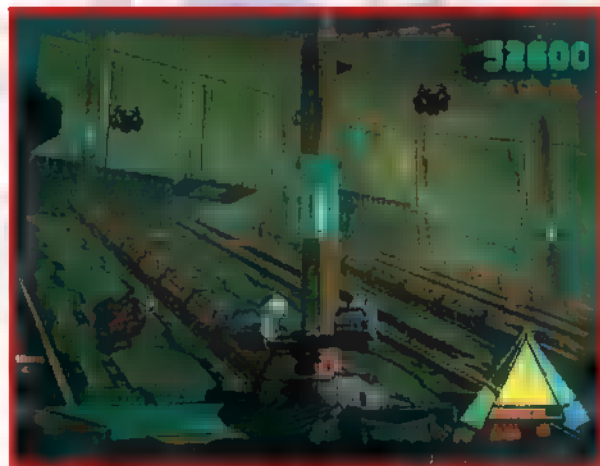
A bevetések során a legkülön-  
félebb környezeti hatásokkal  
kell szembesülnünk: a Haak  
gyártelepeken savmede-  
nőkbe eshetünk, a  
földalatti barlan-  
gokban lávába  
hajthatunk, a  
sarkköri jég-  
ről befordul-  
hatunk a ten-  
gerbe. Az  
ilyen akadá-  
lyokat néha a

mechanikus szörnyetekkel viaskodhatunk, de  
van úgy, hogy például egy űrhajós üldözés a  
végkifejlet.

Bár a küldetések nagyrészt abból állnak, hogy  
lőni, mindenre, ami mozog, néha meghatározott  
feladatra kell összpontosítanunk. Harmadjára  
például egy tartálykocsit kell kísélnünk, aminek  
külön van energiája. A második küldetésben

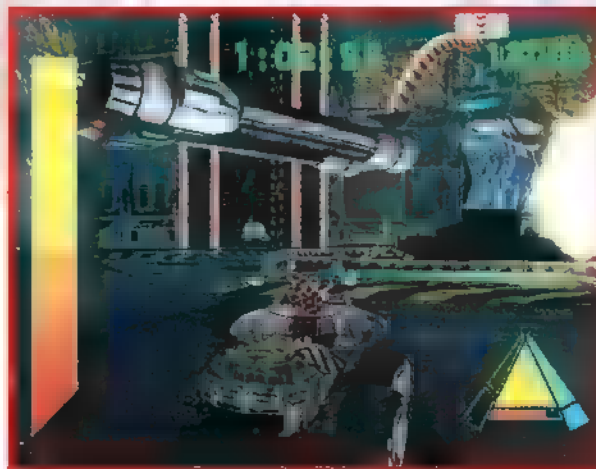
leszhetjük a fegyverzetünket, a pajzsot és a  
páncélzatot.

Nagyon tetszetős a játék multiplayer választéka,  
melyet akár négyen is élvezhetünk. Van hagyomá-  
nyos deathmatch, kieséses rendszerű csata (életek-  
kel), kétféle fogócska (a fogó, illetve a fogók időzí-  
tett bombákon "csúcsulnak"), orvlövészkesedés, zász-  
lószerzés, és "enyém a vár" játék. Az orvlövészke-



habár a "gép" szerepét a hüvelykujunk tölti be,  
amivel minél gyorsabban az A-t kell nyomogat-  
nunk. Lényeges momentum, hogy a gépágyút fel  
is lehet "turbózní". Egyes ellenfelek (például a  
tankok) a pusztulásuk után ún. energia-matériát  
hagynak hátra: ezt gyűjthetjük be a fegyverünk  
hatásfokának a növeléséhez. Az energia egy tar-  
tályban tárolódik, aminek a tartalmát az Y-nal  
csoportosíthatjuk át a lövegtoronyhoz. Értelm-  
szerűen ezt a műveletet csak akkor érdemes elvé-  
gezni, amikor nagyobb tüzerőre van szükség –  
kiváltképp, amikor egy főellenesség közeledik,  
vagy amikor időre kell végeznünk valamivel. A  
Red Dog harcokocsi az ágyún kívül célkövetős ra-  
kétákkal is fel van szerelve. A tűzgomb folyama-  
tos nyomva tartása mellett párszázhatjuk végig a  
terepet, majd a gomb elengedésével küldhetjük a  
kijelölt objektumok felé a rakétákat.

Egy jó shoot'em upból  
persze nem hiányozhat-  
nak a felvehető extra  
fegyverek sem: különféle  
lézerekkel és energia-  
fegyverekkel egészíthet-  
jük ki az arzenálunkat.  
Általában ládákat kell  
szétlőnünk, hogy előke-  
rüljenek, majd a B-vel  
tudjuk aktiválni őket. Az  
így felvett extrák a kocsi  
mellett lebegnek egészen



meg hatalmas ágyúkat  
kell elpusztítanunk. A  
földalatti silókból velük  
együtt emelkedünk a felszín felé, s még az előtt  
kell szétlőnünk őket, hogy használatba vennék  
őket.

Az eddigiekből talán kitűnik, hogy csak az első  
néhány küldetéssel példálózok, pedig hát több  
mint 15 pálya van. Ennek az oka, hogy a játé-  
k általában felül nehéz. Már az első bevetésen a  
mélyvízbe küldenek minket, s csupán három élet  
van küldetésenként. Három élet pedig legfeljebb  
arra elég, hogy a főellenesség harcmodorát kita-  
pasztaljuk, de még előbb ugyebár el is kéne  
odáig jutni... Viszont annál inkább örülünk a  
győzelemnek, mert nem csak továbbjutunk, de  
még egyéb jutalmakat is kapunk: megnyithatjuk  
az ún. Challenge mód küldetéseit. Ezek volta-  
képpen gyakorlóküldetések, s elhanyagol-  
landó, hogy értük is kapunk még jutalmat: fej-

dés kivételesen jó móka. Az  
egyik játékos majdnem telje-  
sen láthatatlan és távcsővel kell  
kiszúrnia a többiekét, akik szinte  
csak célzás közben fedezhetik fel  
őt, mert olyankor egy lézeres kereső  
váltik láthatóvá. Csakis az orvlövész  
tud pontot szerezni: ha viszont őt lövik  
ki, akkor a szemfüles "predával" kénytelen  
szerepet cserélni.

A Red Dog egy hamisítatlan Dreamcast játék:  
meglátszik, hogy kifejezetten erre a gépre fej-  
lesztették. Legyen az egy tágas kikötő vagy egy  
szűk barlang: a terep mindenütt szépen van tex-  
túrázva, és külön kiemeltem a fény-árnyékhatá-  
sokat – főleg magának az autónknak a valóság-  
hű árnyékolását. Azt ugyan el kell ismerni, hogy  
a "lődd ki és menj tovább" szisztémát főként  
csak a hardcore játékosok fogják hosszú távon  
értékelní, viszont a multiplayer módok vannak  
annyira jók, hogy mégse csak nekik ajánljuk a  
játékot.

V.Z.

## RED DOG

AGRONAUT

LATVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA  
HANGULAT

14 JÁTÉKOS  
VISUAL MEMORY  
TELLTOWN FAN

✓ KÖNNYŰ RÁNYÍTÁS, REMEK  
TÖBBJÁTÉKOS MÓDOK  
✗ EGYHANGŰ A JÁTÉKVEZETÉS

# 800%



Claire és Leon a véletlennek köszönhetően futottak össze a kísérteties Raccoon Cityben. A fiatal lány és az újonczásra érkező rendőr egyaránt idegen volt a városban, és ezért fogalmuk sem volt, mi az oka az ott tapasztalható rémálomnak, miért lófrálnak mindenfelé élőhalottak. Egy dolgot tudtak biztosan: jobb lesz, ha sürgősen kerekednek el... Ugye kicsit ismerős a történet? Vagy inkább nagyon? Hát bizony a Resident Evil 2 elől a Dreamcast-tulajok sem menekülhettek meg. S hogy miben új vagy más a Dreamcast verzió? Ennek ecsetelésére engedjessék meg nekem egy rövid kitérő.

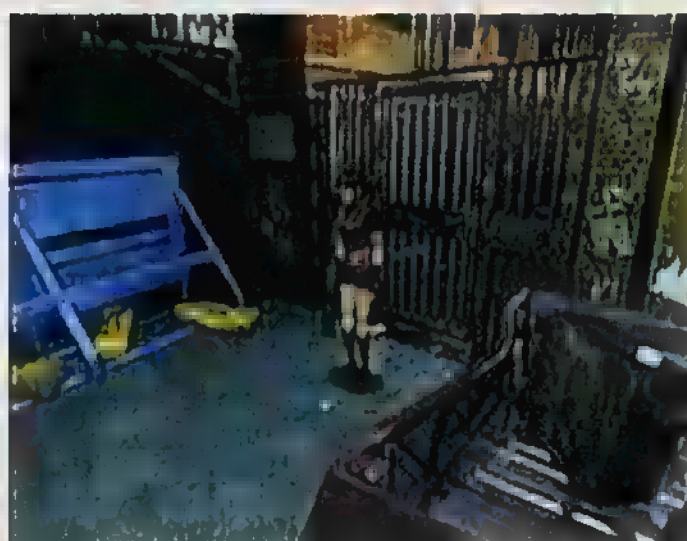
Nyilván sokan emlékszünk még azokra az időkre, amikor a Saturn és a PlayStation közötti párviadal javában tartott – hiszen nem volt annyira rég. Arra is emlékezhetünk, ahogy idővel szép lassan felülkerekedett a Sony gépe,

emléma ugyanis sok fejlesztő számára azt a csábító lehetőséget hordozza magában, hogy akkor ezzel a konzollal még egy bőrt lehúzzanak a PC-re kiadott játékaikról. Hiába tud sokkal többet a masina, mint bármelyik ma forgalomban lévő PC-s videokártya, nem fárasztják magukat, hogy egy kicsit is továbbdolgozzanak az alapokon. Hogy mást mondjunk, a Dreamcastos Tomb Raider 4 például csak egy jópofa árnyékeffektussal több a PC-s társánál. Ha egy játék betöltésekor megjelenik a Windows logo, tulajdonképpen már biztosak lehetünk benne, hogy egy PC-s konverzióval lesz dolgunk... Nos ilyen játékok számát szaporítja most a Resident Evil 2 is. Ez már a CD behelyezésekor is kiderül, hiszen a korábbi változatokhoz hasonlóan külön lemezen kapott helyett Leon és Claire küldetése, holott biztosan elért volna az egész egyetlen diszken is.

"Nézz szembe az undorító élőhalottak lankadatlan támadásával a magas felbontású, 3D-

san kírja a kártya kijelzőjére. S mi lehet a legfontosabb? Természetesen hogy még mennyi lőszer van az aktuális fegyverbe tárazva, és hogy milyen az egészségi állapotunk.

Elmondhatjuk tehát: a Dreamcast verzió egész egyszerűen a PC-s ikermása. Ennek révén egy dologban nyújt többet, mint az eredeti PlayStation változat, a kétféle játékmód. Az Originál móddal ugyanazt kapjuk, mint a kereskedelemben kapható PAL-os PlayStation változatban, azaz egyezik a nehézség, a játék végi értékelés, meg minden egyéb (leszámítva persze a magas felbontású textúrákat a figurákon). Ellenben válasszuk csak az Arrange módot, ami a japán PlayStation kiadással azonos! Nem csekély mértékben könnyebb lesz a dolgunk. Úgy látjuk, ottani közönség kevésbé türelmes, és



hozzá kell tenni, hogy aki a könnyebbik utat választja, ne is számítson jó rangsorolásra a befejezésnél (a japán változatnál egyébként "S" a legjobb fokozat), továbbá a megnyitható titkokat is el lehet felejteni.

A Dreamcastos Resident Evil 2 végül is nem rossz, lévén, hogy egy külön játék volt már PlayStationön és PC-n is. Ha úgy vesszük, tu-

## RESIDENT EVIL 2



s a méltatlankodó Sega-fanok panaszaira a játékegyesítők csak szélesre tarták a karjaikat, s mindig ugyanazt a kifogást hangoztatták: "nehéz a gép programozása". Szerencsére úgy tűnik, hogy a keserű lecke megtette hatását, a Sega tanult a hibájából. Most szemlátomást mintha megfordult volna a kocka. Közben a várva várt PlayStation 2-ről egyre nyugtalanítóbb hírek érkeznek – mint például kevés a videó-RAM, s ezért gyakorlatilag használhatatlan a gép magas felbontása –, addig a Dreamcastra csak úgy ömlenek az anyagok, mert a szoftvercégek szakemberei szíves örömet fejlesztenek a kedvező felépítésű platformra. Hanem bármily furcsa, megesisik, hogy a visszajára sül el ez a könnyen kezelhető hardver. A gép elején ott virító kis Windows

ben kidolgozott karakterekkel, amelynekhez fogható még nem volt játékkonzol." Ez a kissé mesterkelt dicséret olvasható a CD-tokon mintegy ajánlasként, ami hát végül is igaz, hiszen a PC ugyebár nem konzol. A másik dolog, amire a Capcom oly büszke: "extra lehetőségeket élvezhet a játékos, úgy mint a Battle mód, a Resident Evil Gallery (ezzel szórakozásképpen képeket, grafikákat nézgethetünk a játékról, illetve a játékban már korábban lepergett mozikat láthatjuk újra), és VM támogatás." Ezek nagyrészt már dettó szerepeltek a PC-s kiadásban, kivéve persze a VM támogatást, ami ugyebár a Dreamcast memóriakártyájára vonatkozik. Ez valóban egy jópofa dolog (habár Dreamcaston bevett szokás): a játék a legfontosabb infokat folyamato-

gyorsabb sikerélményt kíván, mert a japánoknál a profi fokozat olyan, mint Európában a normál. Az egyszerű rookie fokozatot pedig akár Rambo-üzemmódnak is lehetne hívni, mert egy örök lőszerrel rendelkező UZlval rohagathatunk már alapkészülésben, ráadásul a zombik néhány lövéstől kikészülnek – pillanatok alatt kisebb vérfürdőt rögtönözhetünk. S ha ez még nem lenne elég nevelés, még ráadásul hármával kapjuk a mentési lehetőségeket (vagyis az írógépszalagokat), továbbá célozunk sem kell, mert az R-t lenyomva hősrünk automatikusan a legközelebbi ellenfél felé fordul. Egy filmes hasonlattal élve mindez annyi hangulati változást eredményez, mintha a George Romero-féle Élőhalottak Éjszakáját újra feldolgoznák Monty Pythonos stílusban. Jóllehet

lajdonképpen az eddigi legtokéletesebb változat. Mert a továbbfejlesztett számítógépes adaptációnak van egy hibája: nagyon ocsmány minőségűek voltak az átvett videók. Ellenben itt teljes képernyőn, frankó minőségben peregnek az izgalmas képsorok. Egy szó mint száz: csakis azok fognak csalódni a játékban, akik már minden játék esetében elvárják a 128 bites minőséget. (A cselekmény természetesen 100%-ig ugyanaz, mint PlayStationön, tehát ha leírásra van szükség, a 6.-ik számunkban leközölt megoldás a mérvadó.)

V.Z.



### RESIDENT EVIL 2

CAPCOM

LATVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBOLNA  
HANGULAT

1 JÁTEKOS  
REAL MEMORY, REALTIME PAK,  
YOUR BLOODSTAIN

✓ REALMAS KI ADI HANGSÍR  
A SZETORI  
LAKKERTI HANG KI  
A HANGULATOK

# 84%











## 76 KONZOL





len minket kezdenek "szórakoztatni"...

A jobban "felkészült" emberek annyival rosszabbak, hogy fegyver is van náluk. Viszont szerencsére mi magunk is használhatunk fegyvereket! Ennek érdekében is minél hamarabb magunkhoz kell szorítani az ellenfelek kezéből kivert késeket, pisztolyokat és egyéb alkalmatosságokat. Bármennyire is kemény az öklünk, egy "fa testápolóval" azért sokkal hamarabb kikúrálhatjuk a delikvenset. De a legnagyobb móka az, hogy minden útból kerülő eszközt fel lehet használni az ellenfél

ezeket frankón szilánkokra törhetjük a rosszakaróink koponyáján, majd az üveg nyakát még szűrő fegyverként is hasznosíthatjuk. Bár az elmondottakhoz sajnos az is hozzátartozik, hogy ezek a fegyverek nagyon hamar elhasználódnak. A pisztolyokban mindössze 3-4 skuló van, és az ütőszerszámokat is rövid időn belül eldobja az emberünk.

Dr. Zenget hét szinten át üldözhetjük, s

puhításához. Így kiűzhetjük a tűzoltó fejszét a vész esetére fenntartott üvegszekrényből, s azzal mindjárt hatékonyabban apríthatunk. Ha pedig nincs egyéb kéznél, hát az utcánkba kerülő ládákat és hordókat is odahajthatjuk a minket üldöző csoportosulások közepébe. Az utcán sétálgatva sok helyen eldobált sörösüvegekre figyelhetünk fel:

mindegyik színhez úgy 2-3 helyszínt tartozik – plusz néhol főellenség is akad. A legkülönbözőbb környékeken fordulhatunk meg: New York belvárosi utcáján, avagy vadabb környéken Bronxban, de még a metróban is. Kiváltképp az néz ki jól a helyszínekben, ahogy mozgalmassá tették őket. Az aluljáróba például metrón érkeznek a huligánok. (Megjegyzem: a metró viszont ugyanolyan idétlenül nyikorog, mint mondjuk a teherlift – ennyit a hangeffektekről.) Az irodaház előtt meg látni, hogy a távolban aktív civilforgalom van. Sőt mi több, a banditák némelyike is autóval jön. A belvárosi utcán egy kisebb balesetnek is szemtanúi lehetünk: a gengszterek furgonja majdnem összeütközik egy taxival, mire a taxi belerohan egy buszmegállóba.

Bronxban pedig külön veszélyt jelent, hogy néha egy-egy autó szá-

zásokat iktattak be. Például a metró aluljáróból mehetünk tovább a metróval, de ha úgy van kedvünk, egy repülőter felé is vehetjük az irányt. Jóllehet ez utóbbi nem csak kedv kérdése, mert az alternatívák egyike általában ponthatárhoz van kötve – ha nincs elég pontunk, nincs választási lehetőség sem.

## CSUPÁN EGY PLAYSTATION-ATIRAT

Nos, akkor lássunk egy rövid értékelést! A Fighting Force 64 kicsit túl sokáig porosodott az Eidosnál, mire végre átkerült egy olyan kiadóhoz, aki érdemben is foglalkozott vele, és az eltelt idő alatt bizony jobb játékok is születtek – ez már eleve rosszat tett a címnek. Az viszont még nagyobb baj, hogy a konverzió elég gyengécske lett. A grafikával alapvetően nincs baj (azon kívül, hogy némileg már elavult), viszont a program sebessége annál inkább kifogásolható. Amikor nagy a terep, és össznépi "összezördülés" folyik, hát komolyan olyan a játék, mintha lassított felvételt néznénk. A lelassulás fokozottan bosszantó azzal a jelenséggel párosulva, hogy a program túl sok kombót jegyez meg. Már rég rúgni szeretnénk, de a gép még mindig az előzőleg benyomott ütéseket hajtja végre.

A mesterséges intelligencia szintén kissé kezdetlegesnek tűnik – főként mai szemmel. A legjobban az "tetszett", hogy az újonnan érkező banditák mindig befutnak a helyiségek közepéig. Ha ott várjuk őket, szinte belerohannak az öklünkbe.

Mindezek ellenére azonban úgy érzem, a Fighting Force 64-re és a hozzá hasonló játékokra mindig lesz igény. Menni kell, ütni, meg rúgni: ennyi ugyan az egész, de ha valaki nem vágyik egyéb eseményre, az pompásan el tud lenni vele.

V.Z.



guld végig az utcán, a nyomában egy rendőrségi verdával, és természetesen egyik sem riad vissza a cserbenhagyásos gázolástól. De a parkoló autók is életszerű színezetet visznek a cselekménybe. Ha a csetepaté közben beleütnék egy járgányba, megszólal a riasztója. De üthetjük direktbe is őket, mivel a program mindenféle vandáلكodást is pontokkal jutalmaz.

Totálkárosra törni egy-egy autót még arra is jó, hogy utána az ellenfél képébe hajthatjuk az elgurult abrancsokat. A kőla-automatákat is feltétlenül kezelésbe kell venni, hiszen a kiguruló üdítővel felfrissíthetjük az erőnlétünket.

A Tomb Raider alkotógárdája tudta, hogy az ilyen játéktérmi stílusú anyagok legnagyobb hátulütője, hogy egyszer végigmegy rajtuk az ember, és azzal annyi a szavatosságnak. Ezért nagyon okosan azt találták ki, hogy bizonyos helyeken elága-

## FIGHTING FORCE 64

CRAVE/CORE

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA  
HANGULAT

12 JÁTÉKOS

MENTÉS, KIRÁROLÁS, MEMORY PAKKE, RUMBLE PAK

✓ A KLASZIKUS BUNYÓS JÁTÉKOK HAGYOMÁNYAIT ELEVENITI MEG  
✗ AZ N64 UGYEÁN 64 BITES, DE A JÁTÉK MEG CSAK OLYAN TELJESÍTMÉNYT NYÚJT, MINT ANNO 32 BITES

70%





Flash Point



The Green Vapor



After Burner



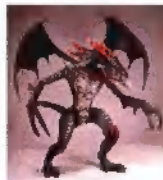
Eclipse 5000

## A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT JÚNIUSTÓL KERESD A BOLTOKBAN!

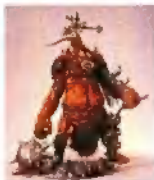
### SPAWN 11: DARK AGES



Black Knight



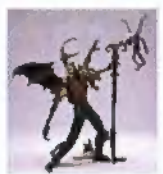
Horrid



Ogre



Skull Queen



Spellcaster



Raider

### SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN



Curse of The Spawn 2



Zeus



Hatchet



Medusa



Jessica Priest & Mr. Obersmith



Raenius

### SPAWN 14: DARK AGES 2



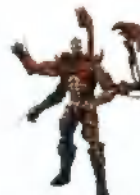
Mandarin Spawn



Viper King



The Necromancer



Spawn: The Black Heart



Iguantus & Tuskadon



Tormentor

### SPAWN 15: TECHNO SPAWN



Iron Express



Code Red



Cyber Spawn



Steel Trap



Warzone



Gray Thunder

## TIBERIAN SUN



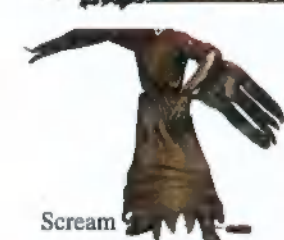
NOD Soldier



GDI Soldier



## MOVIE MANIACS



Scream



The Crow



Halloween



Psycho



Chucky



Pumpkinhead

## Sleepy Hollow



The Crone



Headless Horseman



Ichabod Crane



Headless Horseman Deluxe Box Set



## AMI KÉPES LISTÁNKBÓL KIMARADT, DE MEGTALÁLHATOD ŐKET BOLTJAINKBAN!



választékunkat megtalálod  
TOYS katalógusunkban,  
keresd boltjainkban!



**SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT,  
MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!**

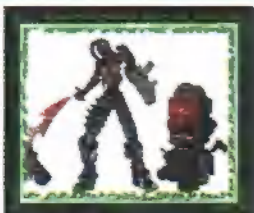
**QUAKE**



Major



Athene



Iron Maiden



Liquid Snake



Revolver Ocelot



Psycho Mantis



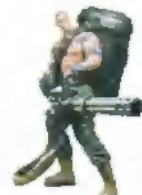
Sniper Wolf



Solid Snake



Meryl Silverburgh



Vulcan Raven



Ninja

TACTICAL ESPIONAGE ACTION  
**METAL GEAR**  
SOLID

**SONIC**  
ADVENTURE



Knuckles

Sonic

Tails

**CARTOON**  
**NETWORK**

TM



Powerpuff Girls

4.5" műanyag figurák plüss betéttel (4féle)

7.5" műanyag figurák fénnel, hanggal (3féle)

6" babzsákos figurák (3féle)

5" akciófigurák

Dexter

Johnny Bravo

Cow & Chicken

Flugos Futam

Maci Laci

Turpi Úrfi

Karate Kutya (Hong Kong Phoeey)

**DONKEY KONG**



Donkey Kong

Surfin' Donkey Kong

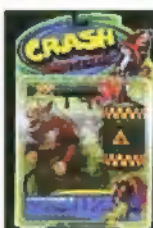
Cranky Kong

Diddy Kong

**CRASH**  
BANDICOOT



Deep Dive Crash



Dingo Dile



High Flying Crash



Dr. N. Gin



Wave Rider Coco



Dr. N. Tropy



Jet Board Crash

Komodo Moe

Jet Pack Crash



Coco Bandicoot

Dr. Neo Cortex

Tiny

**STREET**  
**FIGHTER**  
action figures



Blanka



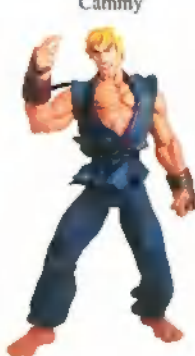
Cammy



Alex



Vega



Ken

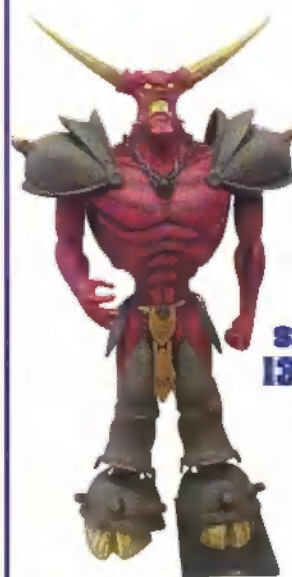


Ryu

**576** **TOYS**

**NYEREMÉNYJÁTÉK!**

**Ha meg akarod nyerni a képen látható életnagyságú (2.2m), limitált példányban gyártott BORNÝ szobrot, a következőket kell tenned.**



**Vásárolj minimum 5000 Ft értékben akciófigurákat az 576 üzleteiben, és az összegyűjtött blokkjaidat az 576 TOYS katalógusban látható szelvénnel együtt küldd el a 1389 Budapest, Pf. 132 címre.**

**A sorsolást 2000. augusztus 1-én tartjuk!**



**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ  
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

**576**<sup>KByte</sup>

**HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**



West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576



**COLOR  
GAME BOY**



**SEGA™**



Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17



1137 Budapest  
Pozsonyi u. 14.  
Tel.: 35-90-576



**SEGA™**



**COLOR  
GAME BOY**

Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

**WWW.576.HU**

Website-on kaphatsz!

ISSN - 1417-9296



9 771417 929000